
PC ACTION
€4,99 9/2003 (August)
Österreich € 5,40; Schweiz sfr 9,90; Dänemark dkr 50,-;
Italien, Spanien, Frankreich, Griechenland € 6,75;
Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80
RIESEN DVD 8,5 GB
+ TRIAL-VERSION
EARTH & BEYOND
15 TAGE KOSTENLOS TESTEN!
UNZENSIERT: AB-16-DVD!
16
usk
18 TOP-DEMOS
BREED, ELITE FORCE 2, VIETCONG, UNREAL 2, CHASER, ENCLAVE U. V. M.
+ VOLLVERSION
RTCW: ENEMY TERRITORY
17 VIDEOS
SPIELERFORUM
ÜBER 1 GBYTE DATEN, u. a.: BATTLEFIELD 1942, GTA VICE CITY, COUNTER-STRIKE
GROSSER REPORT:
DIE 77 BEDEUTENDSTEN PC-SPIELE ALLER ZEITEN!
24 SEITEN
TIPPS & TRICKS
TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS, WARCRAFT 3: FROZEN THRONE U. V. M.
JAAA! NEUE BILDER!
MAX PAYNE 2
SCHMÄRZ, LASS NICHT NACH: DAS BESSERE ENTER THE MATRIX!
EXKLUSIV!
BATTLEFIELD 2 ★VIETNAM★
SCHLITZAUGE, SEI WACHSAM! AGENT ORANGE WIRD FRISCH GEPRESST!
DER ERSTE TEST!
STAR WARS GALAXIES
WISSEN IST MACHT: ALLES ÜBER DAS GEORGE-LUCAS-EVANGELIUM!
DER ERSTE TEST!
TOMB RAIDER 6
LARAS DICKE DINGER: WIE VIELE FEHLER DARF EINE FRAU HABEN?
09
4 195002 704998



Wo ist Ausgabe 8?

Erinnern Sie sich noch an Leisure Suit Larry 4? Nein? Wir auch nicht: Nach Larry 3 erschien direkt Teil 5. Die PC ACTION macht es dem Kult-Adventure nach und lässt eine Ausgabe aus.

Iscitürk: Herr Bigge, Herr Bigge, Riesenfehler! Druckmaschinen stoppen! Statt Nummer 8 steht überall Nummer 9/2003 im Heft!

Bigge: Kein Grund, hier barfuß durch mein Büro zu laufen, Sie Fußpilzmonster: Das mit der Nummer ist Absicht.

Geltenpoth: Wir schreiben eine Nummer höher drauf, weil das Heft eine Woche später erscheint. Oder andersrum gesehen drei Wochen früher. PC ACTION gibt es ab jetzt also immer gegen Ende des Monats. Ist doch logisch, oder?

Bunke: Scheißegal warum, Hauptsache wir müssen weniger arbeiten! Hurra!

Sauerteig: Wieso weniger arbeiten? Fahren gerade Ihre Hormone Karussell?

Bezold: Das muss die neue Frisur sein. Da hat der Friseur wohl etwas zu viel weggeschnitten.

Bunke: Mit Ihrem Kupferdach wäre ich ganz still, Bezold. Und dass Herr Mürbeteig nicht noch weniger arbeiten kann, ist sowieso allen klar. Wenn das hier bereits Ausgabe 9/2003 ist, erscheint Ausgabe 12/2003 im Oktober und wir haben acht Wochen Zeit für Ausgabe 1/2004.

Bigge: Schluss jetzt! Hier wird nicht weniger gearbeitet! Dieses Jahr endet für PC ACTION eben mit Nummer 13, basta. Außerdem füllen wir die DVD diesmal beidseitig, damit mehr Daten draufpassen.

Hesse: Oh Gott, noch mehr Arbeit! Wir brauchen unbedingt einen Redaktionssklaven.

Fränkel: Hesse, ich sag's nur ungern, aber sie haben Recht! Nur wer will schon mit einem brillanten Leserbriefonkel und acht unfähigen Stümpern zusammenarbeiten?

Sollten Sie sich angesprochen fühlen, schicken Sie eine aussagekräftige Bewerbung mit Lebenslauf und Probetexten an die im Impressum angegebene Redaktionsadresse.
Wir freuen uns schon, Ihre Träume zu zerstören.

Die Redaktion



CHRISTIAN BIGGE
SPORT-, ONLINE- UND ACTIONSPIELE
... würde echt gerne in Vancouver leben und arbeiten. Leider herrscht dort bereits unser Nordamerika-Heini, dessen Garage 2010 überfüllt sein dürfte.

HARALD FRÄNKEL
ACTION- UND SPORTSPIELE
... hat sich endlich sein Traumauto gekauft, einen BMW M5, und kann lügen wie gedruckt, obwohl er mal katholisch war.

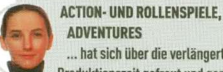
ALEXANDER GELTENPOTH
STRATEGIE- UND ROLLENSPIELE
... mimt in *Star Wars Galaxies* den Doktor und lässt seine Gildenfreunde reihenweise verrecken, weil er parallel Harald Schmidt guckt.



JOACHIM HESSE
ACTIONSPIELE UND ADVENTURES
... hört John-Sinclair-Hörspiele im Zug und plant mit Herrn F. eine Fahrt zur Aufzeichnung der neuen *Ladykracher*-Staffel.



CHRISTIAN SAUERTEIG
WISIMS, RENN- UND SPORTSPIELE
... ist schon wieder ein Jahr älter geworden und freut sich auf den September – dann geht's auch endlich in den Urlaub!



TANJA BUNKE
ACTION- UND ROLLENSPIELE, ADVENTURES
... hat sich über die verlängerte Produktionszeit gefreut und genießt die Sonne in Capri, äh im Cabrio.

BENJAMIN BEZOLD
ACTIONSPIELE UND SIMULATIONEN
... grillt seinen Luxuskörper unter der Sonne Dubais und ist wunschlos glücklich mit dem Testmuster zum *FS 2004*.



AHMET ISCITÜRK
SPORT- UND ACTIONSPIELE
... hat einen steifen Nacken und hasst *Ladykracher* fast noch mehr als John-Sinclair-Hörspiele.



HEINRICH LENHARDT
US-KORRESPONDENT
... nimmt erste Angebote zur Untermiete in seiner Garage für Februar 2010 entgegen, nachdem seine Wahlheimat Vancouver den Zuschlag für die Winterolympiade bekommen hat.

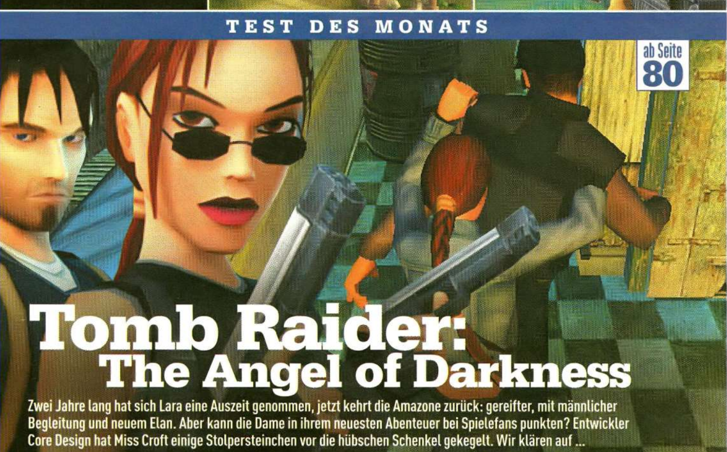
THEMA DES MONATS



Im Herbst letzten Jahres entpuppte sich *Battlefield 1942* als Überflieger im hart umkämpften Markt der Mehrspieler-Shooter. Dank fast unbegrenzter Teamplay-Möglichkeiten, des packenden Szenarios und der sauberen technischen Umsetzung heimste der Titel zu Recht Lobeshymnen ein. Kein Wunder also, dass Electronic Arts mit *Road to Rome* und *Secret Weapons* (im September) gleich zwei Add-ons nachschob. Jetzt steht mit *Battlefield Vietnam* ein echter Nachfolger ins Haus. Als erstes deutsches Spielemagazin besuchten wir die Entwickler von Digital Illusions und präsentieren exklusiv erste Infos und Bilder.



TEST DES MONATS



Zwei Jahre lang hat sich Lara eine Auszeit genommen, jetzt kehrt die Amazone zurück: gereifter, mit männlicher Begleitung und neuem Elan. Aber kann die Dame in ihrem neuesten Abenteuer bei Spielefans punkten? Entwickler Core Design hat Miss Croft einige Stolpersteinchen vor die hübschen Schenkel gekegelt. Wir klären auf ...

PC ACTION
ANSCHRIFT DER REDAKTION: 9/2003
Dr.-Mack-Str. 77 • 90762 Fürth
Fax: 0911/28 72 435 • E-Mail: leserbriefe@pcaction.de

RUBRIKEN

AKTUELL

BLICKPUNKT

VORSCHAU

TEST

SPIELERFORUM

SPIELETIPPS

HARDWARE

TRIAL-VERSION AUF DVD



Haben Sie das Zeug dazu, die Erde vor einer Alien-Invasion zu retten? Versuchen Sie sich in diesem Online-Weltraum-Spektakel von Westwood als Händler, Raumschiff-Kämpfer und Entdecker. Wir wünschen viel Spaß beim Antesten.

SPIELETIPPS

ab Seite 136

Warcraft 3: Frozen Throne

Schon wieder Ärger mit stänkernden Dämonen? Dann sollten Sie sich unsere Komplettlösung zu Gemüte führen!

Ausserdem: TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS, NEVERWINTER NIGHTS: SCHATTEN VON UNDERNZIT, GTA VICE CITY

HARDWARE

ab Seite 160

Kartenspiel!

Welcher Grafikturbo mit Geforce-FX-Chip ist der schnellste?



PC-ACTION-GOLD-AWARD

AUF PC ACTION MIT DVD (USK 16)

8,5 Gigabyte Daten, doppelseitige DVD • Trial-Version Earth & Beyond 15 Tage kostenlos testen • Vollversion RtCW: Enemy Territory • 18 Spiele-Demos, darunter: Breed, Ghost Master, Unreal 2, Vietcong, Enclave, Pure Pinball, Next Generation Tennis 2003, No Man's Land, Elite Force 2, Chaser, Moto GP 2 • 17 Spiele-Videos, darunter: Battlefield Vietnam, Tomb Raider: The Angel of Darkness, Ghost Master, Chrome, Terminator 3, Vampire: The Masquerade – Bloodlines, Fluch der Karibik, Far Cry • Spielerforum, jede Menge Tools, Treiber, Updates und Zusatzprogramme

AUF PC ACTION MIT DVD (Ab-18-Edition, nur im Abo)

8,5 Gigabyte Daten, doppelseitige DVD • Trial-Version Earth & Beyond 15 Tage kostenlos testen • Vollversion RtCW: Enemy Territory • 19 Spiele-Demos, wie PCA-DVD, zusätzlich Will Rock • 19 unzensierte Videos, zusätzlich: Faq Dodgers, Gute Spiele, schlechte Spiele, Teil 3 • Spielerforum zu indizierten Spielen inkl. jeder Menge Files • Sonst wie PCA-DVD

AUF PC ACTION MIT 2 CD-ROMS

Über 1,2 Gigabyte Daten • Vollversion RtCW: Enemy Territory • 4 Spiele-Demos: Breed, Vietcong, Next Generation Tennis 2003, Smash Up Derby • 8 Spiele-Videos, darunter: Warcraft 3: Frozen Throne, Tomb Raider: The Angel of Darkness, EA Sports, Vampire: The Masquerade – Bloodlines, Terminator 3, Chrome • Spielerforum, aktuelle Treiber und Updates

AUF SEITE 6: DER KOMPLETTE INHALT VON DVD & CD-ROM!



TRIAL-VERSION

EARTH & BEYOND

Fies! Die Alien-Rasse der V'rix startet eine Invasion. Ausgerechnet Sie, ein kleiner Weltraum-Vagabund mit einem schlecht ausgestatteten Schiff, sollen die Rettung der Erde bewerkstelligen. Wählen Sie eine von drei Rassen und verbessern Sie Ihren Charakter, indem Sie Handel treiben, das Universum erkunden und Kämpfe erfolgreich überstehen. Das Weltraum-Spektakel von Westwood (Test auf Seite 94) entführt Sie in eine riesige Online-Galaxie. Egal wann Sie sich einloggen: Die Trial-Version auf unserer Cover-DVD dürfen Sie 15 Tage lang kostenlos testen. Nutzen Sie dazu Ihren persönlichen Freischalt-Code, den Sie auf der DVD-Hülle finden.

GENRE:	Online-Weltraumsim.
VORAUSSETZUNG:	500 MHz, 128 MByte
HD-SPEICHER:	1,5 GByte
GRAFIK:	Direct3D
MEHRSPIELER:	Ja
VERÖFFENTLICHUNG:	Erhältlich
WEBLINKS	
SPIEL:	www.earthandbeyond.ea.com
PUBLISHER:	www.electronicarts.de

WICHTIG: Wenn Sie sich das erste Mal anmelden, müssen Sie Ihre E-Mail-Adresse angeben. Stellen Sie dazu Ihre Tastatur in der Systemsteuerung einmalig auf das amerikanische Tastaturlayout um. Für die Eingabe des „@"-Zeichens benutzen Sie dann die Kombination „Umschalt + 2".

15 TAGE KOSTENLOS TESTEN!

BREED

GENRE:	Ego-Shooter
VORAUSSETZUNG:	600 MHz, 128 MB
HD-SPEICHER:	233 MByte
GRAFIK:	Direct3D
MEHRSPIELER:	Nein
VERÖFFENTLICHUNG:	September 2003
WEBLINKS	
SPIEL:	www.breedgame.de
PUBLISHER:	www.cdv.de

RTCW: ENEMY TERRITORY

VOLLVERSION!

GENRE:	Action
VORAUSSETZUNG:	500 MHz, 128 MB
HD-SPEICHER:	106 MByte
GRAFIK:	Direct3D
MEHRSPIELER:	Ja
VERÖFFENTLICHUNG:	Erhältlich
WEBLINKS	
SPIEL:	–
PUBLISHER:	www.idsoftware.com

NUR IM ABO AUF DER AB-18-DVD

WILL ROCK

GENRE:	Action
VORAUSSETZUNG:	500 MHz, 64 MB
HD-SPEICHER:	195 MByte
GRAFIK:	Direct3D
MEHRSPIELER:	Ja
VERÖFFENTLICHUNG:	Erhältlich
WEBLINKS	
SPIEL:	www.will-rock.com
PUBLISHER:	www.ubisoft.de

NO MAN'S LAND

GENRE:	Echtzeitstrategie
VORAUSSETZUNG:	1 GHz, 256 MByte
HD-SPEICHER:	210 MByte
GRAFIK:	Direct3D
MEHRSPIELER:	Nein
VERÖFFENTLICHUNG:	August 2003
WEBLINKS	
SPIEL:	www.nomans-land.de
PUBLISHER:	www.cdv.de

UNREAL 2

GENRE:	Ego-Shooter
VORAUSSETZUNG:	733 MHz, 256 MB
HD-SPEICHER:	200 MByte
GRAFIK:	Direct3D
MEHRSPIELER:	Nein
VERÖFFENTLICHUNG:	Erhältlich
WEBLINKS	
SPIEL:	www.unreal2.com
PUBLISHER:	www.atari.de

STAR TREK: ELITE FORCE 2

GENRE:	Ego-Shooter
VORAUSSETZUNG:	600 MHz, 128 MB
HD-SPEICHER:	129 MByte
GRAFIK:	Direct3D
MEHRSPIELER:	Nein
VERÖFFENTLICHUNG:	Erhältlich
WEBLINKS	
SPIEL:	www.st-ef2.com
PUBLISHER:	www.activision.de

GHOST MASTER



GENRE:	Strategie
VORAUSSETZUNG:	450 MHz, 128 MB
HD-SPEICHER:	160 MByte
GRAFIK:	Direct3D
MEHRSPIELER:	Nein
VERÖFFENTLICHUNG:	Erhältlich

WEBLINKS	
SPIEL:	www.ghostmaster.com
PUBLISHER:	www.empireinteractive.com

PURE PINBALL

GENRE:	Flipper-Sim
VORAUSSETZUNG:	900 MHz, 64 MB
HD-SPEICHER:	208 MByte
GRAFIK:	Direct3D
MEHRSPIELER:	Nein
VERÖFFENTLICHUNG:	Erhältlich

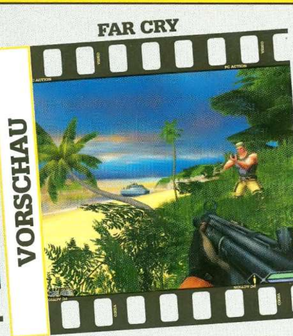
WEBLINKS	
SPIEL:	www.purepinball.com
PUBLISHER:	www.de.kochmedia.com

VIDEOS

BATTLEFIELD VIETNAM

VORSCHAU

FAR CRY



VORSCHAU

TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS





TEST INTERAKTIV

WARCRAFT 3: FROZEN THRONE

ANGESPIELT

Weitere 13 Videos finden Sie auf der DVD!

DVD/CD-INHALT

DVD-INHALT	Ab-18-DVD	DVD	CD-ROM
TRIAL-VERSION:			
Earth & Beyond	●	●	
VOLLVERSION:			
RtCW: Enemy Territory	●	●	●
DEMOS:			
Breed	●	●	●
Chaser	●	●	
Cunyngas	●	●	
DTM Race Driver (Mehrspieler)	●	●	
Enclave	●	●	
Ghost Master	●	●	
IndyCar Series	●	●	
Moto GP 2	●	●	
Next Generation Tennis 2003	●	●	●
No Man's Land	●	●	
No One Lives Forever 2 (Mehrspieler-Demo v1.3)	●	●	
Pure Pinball	●	●	
Smash Up Derby	●	●	●
Star Trek: Elite Force 2	●	●	
Strategic Command	●	●	
Unreal 2	●	●	
Vietcong	●	●	●
Vietnam: Line of Sight	●	●	
Will Rock	●		
VIDEOS:			
Vorschau:			
Battlefield Vietnam	●	●	
Chrome	●	●	●
EA Sports	●	●	●
Far Cry	●	●	●
Fluch der Karibik	●	●	

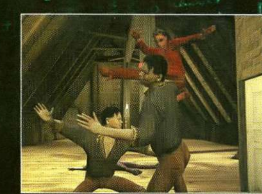
	Ab-18-DVD	DVD	CD-ROM
Angespielt:			
Warcraft 3: Frozen Throne	●	●	●
FAQ Dodgers	●		
Ghost Master	●	●	
Heaven & Hell	●	●	
Starsky & Hutch	●	●	
Tomb Raider: The Angel of Darkness	●	●	●
Extra:			
Empires	●	●	
Gute Spiele, schlechte Spiele, 3. Teil	●		
Trailer:			
Beyond Good & Evil	●	●	
Battlefield 1942: Secret Weapons	●	●	
Chrome	●	●	
Painkiller	●		
Terminator 3 – Rise of the Machines	●	●	●
Vampire: The Masquerade – Bloodlines	●	●	●
SPIELERFORUM:			
Battlefield 1942	●	●	
Counter-Strike	●	●	●
Gratisspiele	●	●	●
GTA Vice City	●	●	
Half-Life	●	●	●
I.G.I. 2	●	●	
Impossible Creatures	●	●	
Indiziertes Spiel	●		
Indiziertes Spiel	●		
PATCHES:			
Age of Mythology v1.06	●	●	●
Bandits v1.1.1. (eu)	●	●	

	Ab-18-DVD	DVD	CD-ROM
Battlefield_1942_incremental_1.31-1.4	●	●	
Battlefield_1942_patch_1.4.exe	●	●	●
Blitzkrieg v1.2	●	●	●
Civ 3 Play the World	●	●	
Devastation v381 (eu)	●	●	
Enter the Matrix v1.52	●	●	●
Freelancer v1.1	●	●	●
GTA Vice City v1,1	●	●	●
I.G.I. 2 Upgrade #3 (int)	●	●	
Iron Storm v1.041 (eu)	●	●	
Master of Orion 3 v1.2	●	●	
Metal Gear Solid 2: Substance v2.0	●	●	
Raven Shield v1.3	●	●	●
Rise Of Nations v1.02	●	●	●
Salammbo #1	●	●	
Tomb Raider AOD-Patch v42	●	●	●
Tropico 2 v1.2 mit Szenario	●	●	●
Vietcong v1.2 (d)	●	●	●
Warcraft 3 v1.06	●	●	●
Will Rock v1.1	●		
HARDWARE-TREIBER:			
Win9x_Me:			
Ati Catalyst 3.4 (7.88)	●	●	●
Ati Control-Panels 6.14.10.5006	●	●	●
Ati WDM Capture-Driver 6.14.10.6201v1	●	●	
Nvidia Detonator (TNT2 – Geforce FX) 44.03	●	●	●
Nvidia Nforce-Treiberpaket 2.03 WinMe (e)	●	●	●
PowerVR Kyro-Referenztreiber 2.00.20.0516	●	●	
WinXP_2000:			
Ati Catalyst 3.4 (7.88)	●	●	●
Ati Control-Panels 6.14.10.5006	●	●	●
Ati WDM Capture-Driver 6.14.10.6201v1	●	●	

	Ab-18-DVD	DVD	CD-ROM
Creative Riva TNT – Geforce-FX-Treiber 44.04	●	●	
Creative Sound Blaster Live! With Live!			
Drive – AC3 Fix For SPDIF Output	●	●	
INF-Update 3.4 für Radeon 9600TX	●	●	
Matrox Parhelia 1.04.01.003	●	●	
Nvidia Detonator (TNT2 – Geforce FX) 44.03	●	●	●
Nvidia Nforce-Treiberpaket 2.03 WinXP (e)	●	●	●
PowerVR Kyro-Referenztreiber 2.00.20.0516 Win2k	●	●	
PowerVR Kyro-Referenztreiber 2.00.20.0516 WinXP	●	●	
Realtek Audio-Treiber 3.44	●	●	
WinXP und 98:			
Fritz! Card PCI	●	●	
Intel Chipset-Installation-Utility 5.00.1012	●	●	
VIA Hyperion 4in1 v4.47	●	●	
TOOLS & EXTRAS:			
Acrobat Reader	●	●	
Detonator Unlock	●	●	●
DirectX 9.0a für Win9x_Me_2k_XP	●	●	
Driver Cleaner 1.5	●	●	
Fraps 1.9D	●	●	
Gamers.IRC 4.10	●	●	
Leadtek Winfox 2.0	●	●	
NVDVD 2.55 (Trial)	●	●	
RivaTuner 2.0 + SoftR9x00 + SoftFireGL Patches	●	●	●
Rtool 0.9.9.5	●	●	
TIPPS & TRICKS	●	●	
Tweak XP Pro 2.0.11	●	●	
WALLPAPERS	●	●	
WinDVD (Trial)	●	●	
WinRAR 3.20	●	●	●
WinZip	●	●	







TOP NEWS



»Schlosser: Universalschlüssel entdeckt.«

»Eichel: Geschlechtsumwandlung.«

»Tirol: mehr Touristen durch neue Freizeitangebote.«

Satanische Ferse

Ihr Auftrag: den Teufel vernichten. Also was tun? Suchen Sie in APOCALYPTICA seine Achillesferse!

Action | Extreme FX nennen sich die Entwickler, die momentan für Konami am PC-Spiel *Apocalyptica* schrauben. Statt sich einen neuen Bösewicht auszudenken, greifen die Londoner auf das Böse in Person zurück: Satan. Der Spieler muss die finsteren Pläne durchkreuzen, die der Teufel für die Welt schmiedet. Sie wählen aus 16 Helden eine Figur und bekämpfen Satans Truppen. In der Verfolgerperspektive prügeln, ballern und zaubern Sie, was das Zeug hält. Besonders für den Mehrspielermodus scheinen die Entwickler einiges in petto zu haben: So können Sie das Spiel auch kooperativ lösen. Im September soll der Kampf Gut gegen Böse losgehen. JOACHIM HESSE

Info: www.apocalyptica.net

INTERVIEW „DU WIRST DIE VIER REITER DER APOKALYPSE WÜTEN SEHEN!"

Informationen holt man sich am besten direkt an der Quelle. Wir quetschten aus diesem Grund Andrew „Wez" Westwood aus. Er ist der künstlerische Leiter und Spieldesigner von *Apocalyptica* und ein wahrer Prophet. Aus seiner Feder stammt unter anderem die mysteriöse Hindergrundgeschichte des Spiels.

»Kaufte die Perücke von John Romero: Andrew „Wez" Westwood.«

PC ACTION Wez, wie kommt man auf so eine Hintergrundgeschichte?

WEZ: Eine der Ideen stammt von einer Fernseh-Dokumentation über Schulen in Amerika: Dort glaubt ein Teil an Evolution und Wissenschaft, der andere Teil ausschließlich an die Ansichten aus der Bibel. Die Idee einer Gesellschaft mit diesen zwei konträren Ansätzen, wo die religiösen Ideale als wissenschaftliche Fakten bewiesen sind, ist der Ursprung von *Apocalyptica*. Sowohl Gott als auch Satan sind Fakten in dieser zukünftigen Welt.

PC ACTION Glaubst du nicht, religiösen Spielern mit dieser Neuinterpretation ein wenig auf die Füße zu treten?

WEZ: Ich würde mir wünschen, dass auch religiöse Menschen *Apocalyptica* mögen. Schließlich geht es letztlich darum, Satan endgültig zu vernichten. Natürlich werden einige die Augenbrauen hochziehen, wenn man sie mit unserer Kombination aus Technik und den Kräften des Glaubens konfrontiert. Ich denke da nur an Waffen wie den „Bible Basher", der Bibeln als Munition verwendet und die heilige Energie aus den Seiten saugt, um sie auf die Feinde zu verschießen. Im Übrigen ist die Gesellschaft in *Apocalyptica* fromm und diese Technologie ist nur ein Werkzeug im Kampf gegen das Böse.

PC ACTION Die Apokalypse steht uns laut Nostradamus erst im Jahr 3797 bevor. Zu welcher Zeit spielt eure Version?

WEZ: Armageddon fand vor *Apocalyptica* statt. Bereits Anfang des 21. Jahrhunderts besiegten Gottes Engel den Satan. Müde durch die Korruption und Sünden, trug Gott den letzten Gläubigen auf, die Erde zu verlassen und neue Welten zu finden. Der Grund, warum wir das Ende der ursprünglichen Welt bereits für diesen Zeitpunkt wählten, liegt auf der Hand: Schalte einfach mal die Nachrichten an und du wirst die vier Reiter der Apokalypse wüten sehen. Ungefähr 1.000 Jahre später wächst und gedeiht eine neue Gesellschaft der Nachkommen dieser Menschen. In der Zwischenzeit wurde allerdings auch Satan als Neo-Satan wiedergeboren und beginnt langsam, seine Macht durch Bürgerkriege, Hass und das Schüren von Neid und Schwäche zu erneuern. Die Ereignisse in *Apocalyptica* finden statt, als die letzten Bastionen der Menschen zu fallen drohen.

Sam macht's noch mal!

Hurra, Agent Fisher kommt zurück! In SPLINTER CELL 2 darf er sogar mit anderen spielen.


»Lebenslauf? Du kannst gerne mal an diesem Lauf schnuppern!«


»Indonesien: Im TUI-Prospekt sah's irgendwie gemütlicher aus.«

Action | Eines der besten Spiele dieses Jahres war *Tom Clancy's Splinter Cell*. Jetzt gibt es neue Infos zum Nachfolger. Im ersten Quartal 2004 soll er erscheinen und vorläufig haben die Entwickler das Ganze mit dem Arbeitstitel „Pandora Tomorrow" versehen. Was bietet Sams neues Abenteuer? Laut Ubi Soft übertrifft *Splinter Cell 2* seinen Vorgänger in jeder Hinsicht. Von einer umfangreicheren Einzelspieler-Kampagne, cooleren Waffen, zusätzlichen Schleichmanövern, mehr technischem Spielzeug und einer komplett überarbeiteten Spiele-Engine ist die Rede. Die wichtigste Neuerung dürfte aber der Mehrspielermodus sein. Ja, Sie haben richtig gelesen: Sogar Kooperativ-Modi, in denen bestimmte Aufgaben nur von zwei Spielern gleichzeitig erledigt werden können, soll es geben. Frohlocket! AHMET ISCITÜRK

Info: www.splintercell.de

Super, Mario!

In GANGLAND erleben Sie Echtzeitgefechte wie im Oldie Syndicate. Aber das Spiel bietet noch weit mehr.


»Das Polizeiballett wurde nach dieser grausamen Vorstellung entlassen.«

Strategie | Als Mario spielen Sie bei *Gangland* keinen dicken Klempner, sondern einen von fünf Söhnen einer Mafia-Familie. Ihre Aufgabe in 26 Missionen ist es, den Mord an Ihrem Bruder zu rächen, der von den anderen abgemurkst wurde. Gameplay und Technik sollen laut Vertriebsfirma Whiptail einiges bieten. So sind eine lebendig wirkende Stadt mit über 800 Einwohnern pro Karte und eine nichtlineare Story angekündigt. Auch auf den Aufbau eines Imperiums mit illegalen Geschäften sollen sich Spieler freuen dürfen – ähnlich wie in *Vice City*. Außerdem gründen Sie eine eigene „Familie" mit mehr als 20 Ganoven. Zur Übersichtlichkeit wird eine frei dreh- und zoombare Kamera beitragen. Mehrspielerduelle sind für bis zu acht Leute in Netzwerk oder Internet geplant. Im November 2003 soll *Gangland* in den Läden stehen. Für das kürzlich angekündigte *Postal 3* nannte Whiptail noch keinen Termin. NIELS DIEKMANN

Info: http://www.whiptailinteractive.com/games_gangland.php

LIES MICH!

NOLF-2-ADD-ON

Ego-Shooter | Vivendi Universal und Monolith haben für Oktober 2003 ein Add-on zu *No One Lives Forever 2* angekündigt, das ohne Hauptspiel läuft. Bei *Contract Jack* steuern Sie den H.A.R.M.-Auftragskiller und Anti-Helden John Jack und erleben Abenteuer, die zeitlich zwischen *NOLF 1* und *2* angesiedelt sind. Insgesamt sollen die Schleicheinlagen zugunsten von mehr Action reduziert werden. (ND)


»Die Hells Angels auf Terror-Tour«

Info: www.lith.com

UNREAL 2 MEHRSPIELER

Ego-Shooter | Marc Reign von Epic Games gab kurz vor Redaktionsschluss bekannt, dass in Kürze ein kostenloser Patch für *Unreal 2* angeboten wird, durch den Mehrspielerpartien ermöglicht werden. (ND)

Info: www.epicgames.com


So sah der Unreal-2-Mehrspielermodus auf der E3 2001 aus.

WAR OF THE RING

Echtzeitstrategie | An Verspätungen haben wir uns mittlerweile gewöhnt. Umso ungewöhnlicher die Nachricht von Vivendi Universal: *War of the Ring* soll bereits Ende 2003 in den Läden stehen und nicht erst im 1. Quartal 2004, wie bisher kommuniziert. (ND)

Info: www.vup-interactive.de

COSSACKS 2

Echtzeitstrategie | In *Cossacks 2 – Napoleonic Wars* dürfen Sie Gefechte in der napoleonischen Epoche austragen. Die neue 3D-Physik-Engine soll realistische Flugbahnen bei allen Geschossen bieten. Auch erweiterte Formationen und zusätzliche kriegerische und diplomatische Optionen sind angekündigt. Zehn Nationen bekämpfen sich in sechs Kampagnen oder auf zufallsgenerierten Karten. Mit bis zu 64.000 Einheiten, 180 Gebäude- und 150 Einheitentypen übertrifft *Cossacks 2* seinen Vorgänger deutlich. Als Mehrspielermodi via Netzwerk und Internet sind „Deathmatch", „Historische Schlacht" und „Eroberung Europas" geplant. (ND)


»Neuer Aldi-PC: Schlangestehen ist angesagt.«

Info: www.cdv.de

TOP 10 DEUTSCHLAND

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Vertrieb
1	▲	NEU	Warcraft 3: Frozen Throne	Vivendi
2	▲	NEU	Tomb Raider: The Angel of Darkness	Eidos
3	▲	NEU	NWN: Der Schatten von Undernzit	Atari
4	-	2	GTA Vice City	Take 2
5	-	3	Die Sims: Megastars	EA
6	▲	NEU	Tomb R.: The Angel of Darkness LE	Eidos
7	-	4	Freelancer (dt.)	Microsoft
8	▲	NEU	Star Trek: Elite Force 2	Activision
9	-	6	Die Sims: Deluxe Edition	EA
10	-	7	Rise of Nations	Microsoft

Quelle: SATURN



» Göttingen 05: neues Stadion «

Das gibt 'nen tollen Anpfiff!

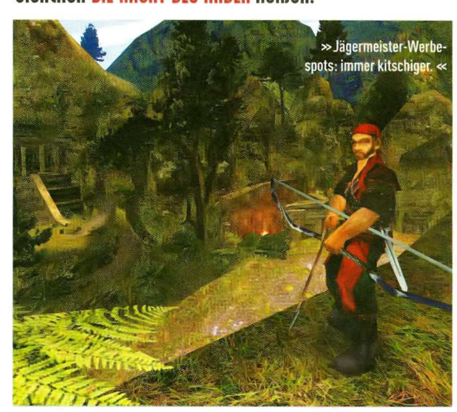
Im November geht EA Sports' FUSSBALLMANAGER in seine dritte Saison. Wir verraten Ihnen alle Neuerungen!

Wirtschaftssimulation | Fußballfans aufgepasst! Am 7. November erscheint der Nachfolger des im wahrsten Sinne des Wortes ausgezeichneten *FM 2003*. Der dritte Teil der momentan besten Fußballmanager-Serie kommt mit über 50 spielbaren Original-Ligen sowie einem komplett neuen Menüsystem daher. Außerdem können Sie erstmals Nationaltrainer werden und müssen im Ligabetrieb jährlich das Lizenzverfahren überstehen. Besonderen Wert legen die Macher auf die Umsetzung der taktischen Anweisungen im 3D-Spiel und auf die Simulation der Amateur- und Jugendmannschaft. So dürfen Sie jetzt auch die Aufstellung der zweiten Mannschaft festlegen, deren Spielberichte abrufen und in der Jugendliga um den Aufstieg spielen. Weiterhin kommt den Fans im Spiel eine wichtigere Rolle zu und besonders erfahrene Manager können sich an speziellen Szenarien versuchen. CHRISTIAN SAUERTEIG

Info: www.fm2004.de

Du hast doch 'nen Vogel!

Der Untertitel des GOTHIC 2-Add-ons wird voraussichtlich DIE NACHT DES RABEN heißen.


» Jägermeister-Werbespots: immer kitschiger. «

Rollenspiel | Die gute Nachricht zuerst: Das *Gothic 2*-Add-on *Die Nacht des Raben* erscheint am 20. August. Und jetzt die schlechte: Ihren alten Charakter können Sie in die Tonne treten. Sie müssen von vorne und somit bei null anfangen. Dafür kommen Sie in den Genuss einer riesigen Oberwelt mit neuen Monstern, Aufträgen, Waffen, Rüstungen, Renderfilmen und knapp 100 Nichtspielercharakteren. Außerdem dürfen Sie sich zusätzlich zu Ihrer normalen Zunft einer Nebengilde anschließen. Zur Story hat Piranha Bytes bislang nur so viel verlauten lassen, dass die aus Teil 1 bekannten Wassermagier eine tragende Rolle spielen. BENJAMIN BEZOLD

Info: www.gothic2.de



Der hinterm Teich motzt

HEINRICH LENHARDT ÜBER STAR-TREK-THEATER


» Okay, die Trulla ist hässlich. Aber gleich scheiden lassen? Immerhin zählen doch auch die inneren Werte. Also die im BH. «

Szenen einer Lizenz-Ehe

Im rosaroten Rausch der ersten Zuneigungswoge wollten sich die Liebenden binden ... zwar nicht ein Leben lang, aber für zehn Jahre, besiegelt mit einem Firmen-Ehevertrag. 1998 war's, als Activision das Jawort ins Ohr von Viacom hauchte, um Spiele zu Filmen und Fernsehserien des *Star Trek*-Universums zu produzieren. Eine Mitgift im Wert von 20 Millionen Dollar wurde zugesichert, obendrauf sollten Erfolgsprämien für einzelne Spiele kommen. Doch zur Halbzeit kriselt's mächtig. Activision will zum Scheidungsrichter und lässt schon mal verbal die Teller an die Wand fliegen: Man könne nicht erfolgreich *Star Trek*-Spiele verkaufen und vermarkten, wenn Viacom es an Support und Vermarktung mangeln ließe. Der Medienkonzern habe die Serie „stagnieren und verkommen" lassen. Hat was vom arbeitslosen Gatten, der nur Bier trinkend vorm Fernseher sitzt und sich schamlos aushalten lässt, was? Stinkig ist Activision, weil Viacom alle *Star Trek*-Fernsehserien bis aufs quotenschwache Neugewächs *Enterprise* einschlafen ließ. Und mit *Nemesis* gab's in den vergangenen Jahren nur einen neuen Film, der selbst meine keinen *Next Generation*-Marathon verpassende Gattin in manisch-depressiver Stimmung aus dem Kino schleichen ließ. Viacom hält dagegen, dass *Star Trek* immer noch wachse, gedeihe und von allen geliebt werde, verweist dabei aber primär auf TV-Wiederholungen, was irgendwie wenig überzeugend klingt. Aber dass *Star Trek* derzeit so out ist wie Harald Fränkels Kinderschreck-Frisur, liegt vielleicht auch an den vielen Krampf-Spielen, die unter diesem Namen Angst und Schrecken verbreiteten. *Elite Force* ist eine rühmliche Ausnahme, doch dürfen wir dezent an „Perlen" wie Interplays *New Worlds*, Simon & Schusters *Dominion Wars* oder Activisions *Away Team* erinnern? In dieser irren Branche Zehn-Jahres-Verträge zu unterzeichnen, zeugt womöglich von übertriebenem Optimismus.


»Ja, das ist auch eine Art zu fischen.«

Reif für die Inselgruppe?

Konkurrenz für Battlefield 1942? In DELTA FORCE: JOINT OPERATIONS geht's ab nach Indonesien.

Action | Statt sich nach dem Erfolg mit *Delta Force: Black Hawk Down* auf seinen Lorbeeren auszuruhen, programmiert Novalogic bereits eifrig am nächsten Spiel. Der Fokus von *Joint Operations* liegt auf dem Mehrspielermodus. Die acht Offline-Missionen sind eher als Training gedacht. Wie bei *Battlefield 1942* gibt es nicht nur eine Reihe von Charakterklassen, etwa Sanitäter oder Scharfschützen, sondern auch steuerbare Vehikel. Dazu zählen unter anderem ein Wüstenbuggy, ein Hovercraft-Landungsboot, der M2 Bradley und die beiden Transporthubschrauber UH-60 Black Hawk und Mi-26 HALO. Schauplatz der bis zu 64 Mann starken Online-Duelle ist Indonesien, wo sich Separatisten und Alliierte in einem fiktiven Konflikt die Köpfe einhauen. Technisch setzt Novalogic auf die bewährte *Comanche 4*-Engine. Übrigens: Das angekündigte *Black Hawk Down*-Add-on *Team Sabre* erscheint nicht wie geplant im Herbst, sondern erst Anfang 2004. BENJAMIN BEZOLD

Info: www.novalogic.com


» Augenoptiker: immer modernere Diagnostik-Geräte. «

* DUKES ECKCHEN * DUKES ECKCHEN * DUKES ECKCHEN * DUKE

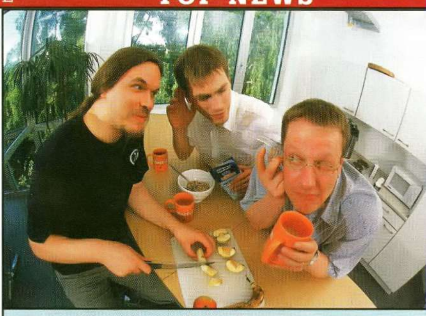
Romero, oh Romero!

3D Realms verpflichtet neuen Projektleiter für DUKE NUKEM FOREVER

Ego-Shooter | Es ist uns erneut gelungen, 3D Realms Informationen zu *Duke Nukem Forever* zu entlocken. Und zwar verbuchen die Amerikaner einen prominenten Neuzugang für ihr Entwicklungsteam: John Romero. Er arbeitete als Praktikant bereits an Frühwerken von id Software mit, hob den Ego-Shooter-Meilenstein *Daikatana* aus der Taufe und hat jede Menge Erfahrung – zum Beispiel als Playboy-Bunny-Vernascher und Ferrari-auf-eBay-Versteigerer. Entgegen anders lautenden Gerüchten ist der *DNF*-Erscheinungstermin im Winter 2666 nicht gefährdet. JOACHIM HESSE

Info: www.3drealms.com


Alles wird gut: Romero an Bord.



GERÜCHTE KÜCHE

Spätestens im September erscheint eine deutsche Ab-16-Fassung von C&C GENERALS. Behaupten wir einfach mal. Weil wir's nicht wissen dürfen.

Die englische Fassung des Strategietitels ist indiziert, die deutsche soll (Surprise, surprise!) *C&C: Generäle* heißen. Aber wie bereits erwähnt: Das dürfen wir nicht wissen. Weil EA Deutschland uns das Gerücht auf Anfrage nicht bestätigen konnte. Egal, wir beziehen unsere Informationen ohnehin lieber direkt vom englischen Geheimdienst. Wir haben da einen Agenten, der hundertprozentig verlässlich ist. Zugegeben: Wir tun jetzt nur so geheimnisvoll, um cool zu wirken, und könnten auch einfach auf diverse Online-Spielehändler wie Okaysoft.de verweisen, wo *Generäle* für den 28. August und mit 28 Euro gelistet ist. Aber das wäre öde. Wie wird die deutsche Version wohl aussehen? Wir glauben (weil wir's ja nicht wissen dürfen): Die von der BPjM besonders kritisierte GLA-Kampagne fliegt nicht komplett raus – allein, weil dadurch der Mehrspielermodus für den Popo wäre. Vermutlich (weil wir's ja nicht wissen dürfen) wird alles ein bisschen verfremdet. Das heißt: fiktive Schauplätze, keine UN-Beteiligung, Einheiten mit anderen Bezeichnungen, keine Massenvernichtungswaffen und Blechkameraden, die ölen, statt zu bluten. Die GLA-Mission 2 fliegt wegen der Zivilisten-Sache raus (dürfen wir nicht wissen, behaupten wir). Da gibt's übrigens noch was, was wir nicht wissen dürfen: ob das für Herbst angekündigte *C&C*-Add-on *Zero Hour* auch in Deutschland erscheint. Also behaupten wir auch das kurzerhand und veröffentlichen erste Infos. Mit von der Partie: drei Kampagnen, 15 Missionen, zusätzliche Einheiten und ein Challenge-Modus, bei dem neun Armeen für das Online-Spiel freigegeben werden, sobald Sie sie im Einzelspielermodus niedergerungen haben. Zuletzt verrate ich etwas, was SIE nicht wissen dürfen: Kollegin Tanja Bunke ist schwanger. Glückwunsch! HARALD FRÄNKEL


»Neu im Add-on: Motocross-Rennen unter erschwerten Bedingungen.«



Der Preis ist heiß!

Während der Games Convention (21. bis 24. August) wird erstmals der G.A.I.A.-AWARD verliehen. Wählen Sie das beste PC-Spiel des Jahres und greifen Sie Gewinne ab!

Die Chefredakteure der größten deutschen Fachmagazine sowie Experten von NBC Giga, RTL II, Viva und dem Hersteller-Verband VUD haben eine Vorauswahl getroffen, Sie sollen für die Entscheidung sorgen: Welches PC-Spiel hat den Games Award for Interactive Achievement 2003 (G.A.I.A.), der erstmals verliehen wird, verdient? Stimmen Sie ab und sacken Sie Preise im Wert von über 20.000 Euro ein, darunter eine Reise in die USA. Die Abstimmung läuft vom 5. Juli bis zum 5. August. Am einfachsten stimmen Sie per SMS ab. Senden Sie eines der aufgeführten SMS-Kürzel (etwa „pc mafia") an die 82444*. Möchten Sie eine Postkarte schicken, notieren Sie darauf das SMS-Kürzel samt Anschrift und ab damit an: T-Online International AG, Mobiles Internet, Kennwort G.A.I.A., Postfach 101152, 64211 Darmstadt. CHRISTIAN BIGGE

Info: www.pcaction.de

Die nominierten PC-Spiele

- Age of Mythology (Microsoft) • pc ageofm
- Anno 1503 (Sunflowers) • pc anno
- Battlefield 1942 (EA) • pc battle
- FIFA Football 2003 (EA) • pc fifa
- Gothic 2 (Jowood) • pc gothic
- Grand Theft Auto: Vice City (Take 2) • pc gtavc
- Mafia (Take 2) • pc mafia
- Morrowind (Ubi Soft) • pc morro
- Tom Clancy's Splinter Cell (Ubi Soft) • pc splinter
- Warcraft 3 (Vivendi) • pc warcraft



* Preis je SMS: € 0,49

Teilnahme unter Ausschluss des Rechtsweges. Mitarbeiter von T-Online und des VUD, seiner Mitgliedsunternehmen sowie deren Angehörige sind vom Gewinnspiel ausgeschlossen. Eine Barauszahlung des Gewinns ist nicht möglich. Jeder Teilnehmer kann nur einmal mitmachen. Alle Gewinner werden schriftlich oder per SMS benachrichtigt.

Ganz schön schraubgierig!

BURN und PC ACTION suchten die besten PC-TUNER, um sie mit Preisen im Wert von 5.000 Euro zu belohnen.

Vermischtes | Die Sieger unseres Casemod-Wettbewerbs aus Ausgabe 5/2003 (Seite 67) stehen fest. Der erste Preis, ein Hard- und Software-Gutschein in Höhe von 2.500 Euro, ging an Bodo Seifert aus Hamburg für seinen PC „Boneless Bluebox". Reinhold Stockenhuber aus St. Florian in Österreich landete dank der „Illuminaten-Pyramide" auf Rang 2. Er erhielt einen Gutschein im Wert von 1.500 Euro. 1.000 Euro war uns der Rechner „Dragon Coffin" von Harald Kaliske aus Villingen-Schwennigen wert. Die Preise für die begnadeten Schrauber sponserte „burn", der Energy-Drink von Coca-Cola. HARALD FRÄNKEL

Info: www.burn-passion.de



»Alles, was ein Kind braucht: Aquarium, Bauklötze, Sarg.«

WER ZUR HÖLLE IST EIGENTLICH...

Demis Hassabis?

WAS HABEN AHMET ISCITÜRK, ALBERT EINSTEIN UND DEMIS HASSABIS GEMEINSAM? ALLE SIND GENIES!

Bescheiden, höflich und nett. Das genaue Gegenteil eines PCA-Redakteurs.

Demis Hassabis? Eventuell klingelt es nicht gleich, wenn man diesen Namen hört. Dabei hat das Wunderkind bereits mit 17 Jahren Peter Molyneux assistiert und den Megaseller *Theme Park* aus dem Boden gestampft. In dem Alter haben wir noch brav die Schulbank gedrückt. Herr Hassabis verfügt ja generell über einen lustigen Lebenslauf. Mit vier Jahren brachte er sich das Schachspielen bei. Mit 8 konnte er programmieren. Als Zwölfjähriger wurde er zum weltbesten Schachspieler seiner Altersklasse gekürt. Seinen Highschool-Abschluss durfte er zwei Jahre früher machen als eigentlich erlaubt. Bei einem nationalen Programmier-Wettbewerb war er natürlich Erster und wurde sofort von Bullfrog angestellt. Da lernte er auch Peter Molyneux kennen. Als er sein 20. Lebensjahr erreichte, war er der Beste des Fachs Computer-Wissenschaften an der Cambridge-Universität. Quasi nebenbei entwickelte er als Senior AI Programmer die künstliche Intelligenz von *Black & White*. Damit es ihm nicht langweilig wurde, nahm er mehrmals an der Mind-Sports-Olympiade teil. Das sind die Olympischen Spiele der Gehirnakrobaten. Vier Mal wurde er Weltmeister. 1998 gründete er die Elixier Studios und begann mit der Arbeit an *Republic: The Revolution*, das dieser Tage veröffentlicht wird. Eine Pause gönnt er sich trotzdem nicht und widmet sich schon neuen Projekten. Wir sind auf seinen weiteren Werdegang gespannt und wünschen ihm alles Gute! AHMET ISCITÜRK

Schwarz. Breit. Stark?

Die einzige Maschine, die im Alter nicht rostet, sondern runzelt: der T800.

Atari liefert nach Enter the Matrix die nächste Filmumsetzung: TERMINATOR 3: RISE OF THE MACHINES.

Action | Wie beim gleichnamigen Kinofilm geht es im Spiel um den Kampf zwischen Mensch und Maschine. Ausnahme: Der T800 (alias „Ösi" Arnold Schwarzenegger) unterstützt die Menschen. Sie dürfen ab dem vierten Quartal in dessen Haut schlüpfen und Roboter verschrotten. Das Ganze kommentiert Arnie mit eigener Stimme. Für „Authentizität" sorgen Schauplätze aus dem Film, in dem T800 und T-X ihren erbitterten Kampf ausfechten. Dazu stehen neben Schießkolben wie der Desert Eagle futuristische Plasmawummen zur Verfügung. Fahrzeuge wie die Hover Attack Crafts sollen vor allem im Mehrspielermodus für Action sorgen. Dort stehen acht Charakterklassen zur Wahl. Aber: Auf der jüngsten E3 machte *Terminator 3* technisch noch keinen überzeugenden Eindruck. NIELS DIEKMANN

AUF DVD – TRAILER

Info: www.t3game.com

Die blödesten Österreicher

Immer wieder beschweren sich Leser aus Österreich, wir würden sie diskriminieren. Weil sie den Spruch „Was sich liebt, das neckt sich" nicht kennen! Deshalb setzen wir noch eins drauf.


2. Ehenesser

Der 35-Jährige aß, wie die Nachrichtenagentur APA berichtete, im Drogenrausch eine seiner Zehen. Er hatte vorher zu Hause den Inhalt einer Dose Butangas inhaliert. Den Sanitätern erklärte der gut gelaunte Mann, er habe „eh so viele Zehen, da kommt es auf eine mehr oder weniger nicht an". Schon klar. Österreicher eben.


Ötzi

Ötzi starb vor rund 5.000 Jahren in Tirol – ehe Sie uns mit Prangeranträgen bombardieren: Wir glauben nicht, dass er Italiener war. Die Wahrheit ist, dass Ötzi auf der Südseite der Alpen Urlaub machte, beim Rückweg seine langen Unterhosen vergaß und kurzerhand erfror. Und wer kann so blöd sein? Nur ein Österreicher.


Niki Lauda

Eigentlich weiß doch jeder, dass sich Österreicher einzig mit Brettern unter den Füßen richtig bewegen können. Nur Österreichern ist's offensichtlich nicht klar. Das RTL-Formel-1-Moderationshaustier Niki Lauda war sogar so blöd, sich in ein irre schnelles Auto zu setzen. Das Ergebnis sollte bekannt sein, lassen Sie uns besser nicht ins Detail gehen.

Fotos: action press (2)

Gras, beste Qualität!

Die Macher vom Kicker Fußballmanager setzen beim FUSSBALLMANAGER PRO endlich auf 3D-Grafik.


»Hatschi – Gesundheit, Michel F.!«

Wirtschaftssimulation | Im September geht der *Fußballmanager Pro* von Heart-Line an den Start. Das Team um Werner Krahe, den Erfinder des legendären *Bundesliga Manager*, hat zahlreiche Wünsche der Spieler berücksichtigt. Auffälligste Neuerung ist die 3D-Optik, die sämtliche Spiele parallel in Echtzeit berechnet und darstellt. Außerdem erwarten die Spieler neue Motivationskarten, ein überarbeiteter Transfermarkt, etliche Statistiken, umfangreichere Vertragsverhandlungen und ein Editor. CHRISTIAN SAUERTEIG

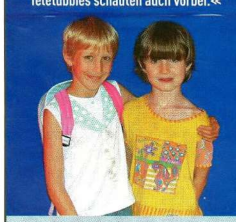
Info: www.fussballmanager-pro.de

LIES MICH!

SIMS CASTING TOUR



»Konkret krasse Talente, Alda!«



»Tinky Winky und Laa Laa von den Teletubbies schauten auch vorbei.«

Vermischtes | Nicht nur Deutschland sucht den Superstar. Seit einigen Wochen ist das *Sims*-Mobil in Deutschland unterwegs, um Talente in den Bereichen Gesang, Modelling und Comedy zu entdecken. Der Gewinner wird auf www.diesims.de gewählt und erhält 5.000 Euro als Zuschuss für eine künstlerische Ausbildung. Wer sich die Chance nicht entgehen lassen möchte oder sich einfach gerne zum Affen macht, kann sein Talent noch vom 24. bis 25. Juli auf Sylt an der Strandpromenade und vom 2. bis 3. August beim Powerboat-Grand-Prix in Stralsund unter Beweis stellen. (CS)

Info: www.diesims.de

PC GAMES HARDWARE: SONDERHEFTE

Vermischtes | Unser Schwestermagazin *PC Games Hardware* hat zwei Sonderhefte veröffentlicht. *PCGH Extra* bietet 36 attraktive Vollversionen und fast 3.000 Megabyte bester Free- und Shareware auf fünf CDs. Das Sonderheft 4/03 widmet sich dem Thema „Digitale Fotografie". Auf der prall gefüllten DVD: 4,2 GByte Vollversionen, Freeware-Tools und Firmware-Updates für alle wichtigen Kameratypen. (CS)

Info: www.pcgameshardware.de

CARMAGEDDON 4

Wie jüngst bekannt wurde, hat Entwickler SCi mit den Arbeiten an einem vierten Teil seines Autorenn-Actionspiels *Carmageddon* begonnen. Geplanter Erscheinungstermin ist allerdings erst 2005. (CS)

Info: www.sci.co.uk

BILD DIR DEINE MEINUNG!

Wir haben auf www.pcaction.de gefragt:

Einen Job in der Spielebranche? Klar, am liebsten als ...

Antwort	Anteil
Spiele-Redakteur	40%
Konzeptautor	17%
Programmierer	16%
Spiele-Produzent	12%
Grafiker	6%
Kein Interesse	5%
Musiker	4%





Er: „Ich wollt' doch nur deinen Rücken eincremen!"
Sie: „Der ist aber auf der anderen Seite, du Grabscher!"

»Tja, hier waren Claudia Schiffer und David Copperfield noch scharf aufeinander.«

Bald ist Paarungszeit

In der Lebenssimulation SINGLES ist Schluss mit der Zensur. Denn hier soll endlich mal alles gezeigt werden!

Simulation | Sie plant einen romantischen Kuschelabend mit Wein und Kerzenschein. Er will sich lieber mit ihr den neuesten Beate-Uhse-Film auf DVD angucken – die Konfrontation ist quasi vorprogrammiert. Wie aufregend das Zusammenleben zweier Menschen sein kann, erleben Sie voraussichtlich Anfang November hautnah in *Singles*. Bei der Lebenssimulation, die dem Titel *Die Sims* ähnelt, steuern Sie abwechselnd die Protagonisten Mike und Linda. Zwei Szenarien für die Wohngemeinschaft bieten sich an: ein Appartement in der Stadt und eine Villa mit schmuckem Garten. Ihre Aufgabe: Einrichtungsgegenstände besorgen, Berufe, Hobbys und Charakterfähigkeiten festlegen und die zwei Versuchskaninchen im Verlauf des Spieles miteinander verkuppeln. Besonders interessant: Die romantisch-erotischen Momente sollen offen zur Schau gestellt werden. TANJA BUNKE

Info: www.deepsilver.net

Gelegenheit macht Liebe

Wie verkuppelt man zwei Menschen? Wir wollten es wissen und haben die „Nackt-zusammenbinden-und-draufschlagen-bis-sie-sich-lieb-haben"-Methode an Alexander Geltenpoth und Ahmet Iscitürk getestet. Hat nicht funktioniert. Hier aber drei Beispiele mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden, die mit etwas Mühe eher flutschen:



SIEGFRIED UND ROY (LEVEL 1)
Total einfach: Positionieren Sie die beiden sonnenbankgegerbten Falten-Harry-Potters auf dem Fell eines weißen Tigers vor dem Kamin und stellen Sie Vaseline dazu. Dann müssen Sie nur noch das Licht ausschalten. Fertig.





BORIS BECKER UND STEFFI GRAF (LEVEL 2)
Etwas kniffliger: Tauchen Sie Steffi Graf in ein Becken mit brauner Farbe. Anschließend packen Sie die wandelnde Nase in eine Besenkammer und geben Boris einen versteckten Hinweis. Das Bumm-Bumm folgt kurz darauf.



ANGELA MERKEL UND DORIS SCHRÖDER-KÖPF (LEVEL 3)
Hammerharte Mission! Verpassen Sie der Merkel eine Gehirnwäsche, bis sie Doris verspricht, auf das Titelcover eines Pferdemagazins zu kommen (z. B. *Wendy*). Dafür würde die wiehernde Dame mit der Stutenkauleiste alles tun.

fotos: action press

GEWINNSPIEL

Setz auf die richtige Karte!

HASBRO und PC ACTION verlosen zwei Trips zur MAGIC-WM und 20 Spielepakete.

Das strategische Sammelkartenspiel *Magic: The Gathering* hat zehnten Geburtstag – und PC-ACTION-Leser dürfen kräftig mitfeiern! Die Firma Hasbro und unsere Wenigkeit verlosen bei einem Gewinnspiel fette Preise im Gesamtwert von rund 2.500 Euro! Und zwar:

- Zwei Reisen für je zwei Personen zur *Magic*-Weltmeisterschaft, die vom 6. bis 10. August in Berlin stattfindet. Inbegriffen sind Anreise, eine Übernachtung im Luxus-Hotel Estrel, freier Zugang zu allen Turnieren und ein VIP-Pass, der die Nutzung der VIP-Lounge ermöglicht.
- 20 *Magic: The Gathering*-Spielpakete (Vollausstattung!), bestehend aus je einem Hauptspiel 8te Edition, 3 Themendecks und 4 Boostersets

»Wahrsager: Die Konkurrenz wird immer größer.«

Was Sie tun müssen, um einen der Preise abzuräumen? Natürlich eine Frage beantworten, die schwerer ist als eine schwangere Pottwal-Kuh:

Wo findet die nächste *Magic: The Gathering*-WM statt?

A. In Baunatal-Knallhütte
B. In Bommlitz-Bommelsen
C. In Berlin
D. In einer Nervenklinik
E. In Gina Wild

Schicken Sie die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca1" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (z. B.: pca1 C) an die 81114*
(aus Deutschland) oder 72444**
(aus der Schweiz).

Oder rufen Sie einfach an:
Deutschland: 0190 658 654***
Schweiz: 0901 210 411****

Oder schicken Sie eine Postkarte mit der Lösung an:
COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC ACTION
Kennwort: „Magic-WM"
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
oder per E-Mail an gewinnspiel@pcaction.de

Österreicher können momentan nur per Postkarte oder E-Mail teilnehmen.

* € 0,49 (Vodafone-Kunden: davon Leistungsanteil Vodafone € 0,12; Zusatzentgelt Magazin € 0,37)
** Sfr 0,70;
*** € 0,41/Min.
**** Sfr 0,50/Min.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Gewinnbenachrichtigung erfolgt im Heft sowie schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und Computec Media AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

Jetzt sahnst du ab!

Wer schon ein Abo der PC ACTION hat, darf sich freuen. Jetzt können Sie nämlich jeden Monat automatisch fette Preise abräumen. Gut, was?

Okay, erst die bekannten Fakten: Abonnenten genießen viele Vorteile. PC ACTION bekommen Sie günstiger, um die Beschaffung Ihres konkret korrekt krassen Spielemagazins brauchen Sie sich nicht zu kümmern und durch die frühzeitige Belieferung sind Sie in der Regel schon ein paar Tage vorher weiser als Kioskkäufer. Doch das wissen Sie ja schon, wenn Sie Abonnent sind.

ALLES VOLLAUTOMATISCH!

Zusätzlich haben wir aber ein Extra-Schmankerl zu bieten: Denn jeder treue Leser nimmt automatisch an einem Gewinnspiel teil. Pro Monat einmal und ganz ohne Pferdefuß verlosen wir unter allen Abonnenten einen Multimedia-PC, eine PlayStation 2 von Sony, einen GameCube und einen Game Boy Advance SP von Nintendo.



Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter der Sponsoren und der Computec Media AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

Abgreifen und mitmachen per SMS!



MAGIC THE GATHERING
SEITE 16

Hasbro und PC ACTION verlosen zwei Trips zur Magic-WM und 20 Spielepakete. Beantworten Sie die Frage auf Seite 16 und senden Sie die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca1" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (z. B. pca1 C) an die 81114* (aus Deutschland) oder 72444** (aus der Schweiz). Oder rufen Sie einfach an: Deutschland: 0190 658 654***; Schweiz: 0901 210 411****

TOMB RAIDER: ANGEL OF DARKNESS
SEITE 83

In Zusammenarbeit mit Eidos verlosen wir einen Shuttle-PC sowie drei Lara-Desktop-Figuren. Beantworten Sie die Frage auf Seite 83 und senden Sie uns eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca2" und darauf folgend den Schlüsselbuchstaben (Beispiel: pca2 k) an die 81114* (aus Deutschland) oder 72444** (aus der Schweiz). Oder rufen Sie einfach an: Deutschland: 0190 658 654***; Schweiz: 0901 210 411****

GHOST MASTER
SEITE 111

Wir verlosen in Zusammenarbeit mit Vivendi Universal zehn Gratis-Exemplare und zehn T-Shirts. Beantworten Sie folgende Frage: Wie viele Geister spuken im Spiel herum? Schicken Sie die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca3" und darauf folgend die Lösungszahl (Beispiel: pca3 66) an die 81114* (aus Deutschland) oder die 72444** (aus der Schweiz). Oder rufen Sie einfach an: Deutschland: 0190 658 654***; Schweiz: 0901 210 411****

DIE ZOCK ICH AM LIEBSTEN
SEITE 28

Wie heißt Ihr derzeitiges Lieblingsspiel? Senden Sie uns eine SMS mit dem Schlüsselwort „pcal" und darauf folgend den Spieletitel (Beispiel: pcal gta vice city) an die 81114* (aus Deutschland) oder 72444** (aus der Schweiz). Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Spiel des Monats. Oder rufen Sie einfach an: Deutschland: 0190 658 654***; Schweiz: 0901 210 411****

DARAUF WARTEST DU!
SEITE 47

Welches Spiel erwarten Sie am sehnsüchtigsten? Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pcaw" und darauf folgend den Spieletitel (Beispiel: pcaw anno 2109) an die 81114* (aus Deutschland) oder 72444** (aus der Schweiz). Oder rufen Sie einfach an: Deutschland: 0190 658 654***; Schweiz: 0901 210 411**** Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Spiel des Monats.

LESER GRÜSSEN LESER
SEITE 30

Grüßen Sie Freunde, Bekannte und andere PC-ACTION-Leser lockerflockig per SMS. Senden Sie eine Kurzmitteilung mit dem Schlüsselwort „pca" und darauf folgend Ihren maximal 160 Zeichen umfassenden Text (Beispiel: pca Mein Chef ist genial, Gruß, Harald F.) an die 81114* (aus Deutschland) oder 72444** (aus der Schweiz). Jeden Monat werden die zehn originellsten Texte veröffentlicht. Der kreativste Leser wird zudem mit einem Spiel belohnt.

*Pro SMS € 0,49 (Vodafone-Kunden: davon Leistungsanteil Vodafone € 0,12, Zusatzentgelt Magazin € 0,37) **Sfr 0,70 ***€ 0,41/Min. ****Sfr 0,50/Min.

NETNEWS

LAN-Partys und Online-Spiele rulen, wie es neudeutsch heißt. Was geht wo wie ab? Unser Experte Felix Lohmeier von PlanetLAN weiß es. Und das Beste: Er verrät es Ihnen!

PC ACTION WWCL sponsored by intel

Felix Lohmeier
Aka Parcefix
21 Jahre
PlanetLAN
fl@planetlan.de

"Ich habe Respekt vor Jan Petersen, dem Kopf der Initiative gegen die Indizierung von Computerspielen. Ein solch hohes persönliches Risiko für seine Überzeugung einzugehen ist beachtenswert."

»Echt scheiße: Beim jüngsten Auftritt kämpften alle Bro'Sis-Mitglieder gleichzeitig mit Darmkrämpfen.«

Tanz oder gar nicht!

Keine halben Sachen beim vierten Finale der PC ACTION WWCL: Es findet im Rahmen der Jugendmesse Nexxt Generation und einer LAN-Party mit 1.360 Teilnehmern statt.

E-Sports/LAN-Party | Nach Finale #3 im Heide-Park findet die vierte Endrunde der PC ACTION WWCL wieder mit einer begleitenden LAN-Party statt, vom 17. bis 19. Oktober. Der erfahrene Veranstalter innovaLAN (Northcon, Summit) bietet mit dem Event „The Activation" zeitgleich zu den Finals Platz für 1.360 Zocker. Beide Veranstaltungen steigen in der Halle 18 auf dem Messegelände Hannover im Rahmen der Jugendmesse Nexxt Generation. Die Party im Erdgeschoss präsentiert den mindestens 18-jährigen Teilnehmern Netz, Strom, Verpflegung rund um die Uhr und einen extra Schlafraum. Der Eintrittspreis beträgt bei Vorkasse 29 Euro. Im Obergeschoss gehen die Finalspiele der PCA WWCL mit *Counter-Strike*, *Warcraft 3*, *Serious Sam 2*, *Battlefield 1942*, *Need for Speed: HP 2*, *Soldiers of Anarchy* und *New World Order* über die Bühne. Eingeladen sind die besten 16 Zocker jedes Spiels. Diese haben vorher, bis 10. August, auf über 150 LAN-Partys um Ranglistenpunkte gekämpft. Zuschauer verfolgen die Finalspiele live vor Ort. Weitere Programmpunkte: Die Intel Racing Tour gibt mit 2.000 Euro Preisgeld Vollgas und die Gewinner der 2. Deutschen Casemod-Meisterschaft präsentieren bei einer Ausstellung ihre PC-Umbauten. Wem das nicht reicht, der kann sich auf dem Messegelände kostenlos die Jugendmesse Nexxt Generation anschauen. Dort gibt's unter anderem die Dancefloor-Weltmeisterschaft zu bewundern. FELIX LOHMEIER
Info: http://finals.wwcl.net; www.the-activation.de

Klagemutige Aktion

Die INITIATIVE GEGEN INDIZIERUNG startet durch und will mit einer Selbstanzeige einen Präzedenzfall schaffen.

LAN-Party | Die Initiative gegen die Indizierung von Computerspielen hat sich zum Ziel gesetzt, Indizierungen mit einer Klage vor dem Europäischen Gerichtshof abzuschaffen. Dazu sammelte die Gruppierung Spenden und mehr als 30.000 Unterschriften. Der Kopf der Initiative, Jan Petersen, muss jetzt allerdings einen ungewöhnlichen Weg gehen. Er verstieß mit einem symbolischen Akt gegen das Jugendschutzgesetz, indem er vor Pressevertretern einer Minderjährigen ein indiziertes Spiel verkaufte (Foto). Nun will er mit einer wagemutigen Selbstanzeige das Verfahren in Gang setzen und einen Präzedenzfall schaffen. Im Falle eines Freispruchs müsse das Spiel vom Index. Im Falle einer Niederlage will Petersen durch alle Instanzen gehen – notfalls eben bis zum Europäischen Gerichtshof. FELIX LOHMEIER
Info: www.bpjm-klage.de


»Mensch, Mädchen! Man soll doch von fremden Männern nichts annehmen!«

Was für Scheinehunde!

Finale der ESL-PRO-SERIES: Vollblut-Zocker durften in Köln 80.000 Euro abräumen.



»Blöder Nebenjob: Schilderhalter.«

»Wieder groß im Kommen: Erotik-Kinos.«

E-Sports | Spielend reich und alt werden? Dieses Traumziel erreichen Sie vielleicht, wenn Sie unsere Tipps der Serie „So werde ich Spieleredakteur" (diesmal auf Seite 42) befolgen. Es geht aber auch anders: Einige Profizocker haben im Future-Point-Internet-Café in Köln jetzt im Rahmen der ESL-Pro-Series das Finale unter sich ausgetragen. Mit 80.000 Euro Preisgeld prämierte die Electronic Sports League, unterstützt von Intel, die Champions in *Counter-Strike*, *Warcraft 3* und *Nascar 2003*. Beim höchstdotierten Turnier *CS* 5 gegen 5 gewann ausgerechnet das Team mit dem eigentlich wenig vielversprechenden Namen „Die Advanced Online-Losers". Sie verwiesen Mousesports, Team Relentless und Mortal Teamwork auf die hinteren Plätze und kassierten 15.000 Euro. Der beste *Warcraft 3*-Spieler JanThePig strich für sich allein 10.000 Euro ein. Dagegen fiel der Gewinn für das Team Virtual Racing e.V. mit 5.000 Euro für den Sieg bei *Nascar 2003* vergleichsweise bescheiden aus. Novum beim E-Sport: Zum ersten Mal zahlten Zuschauer für die Berichterstattung via Internet. In der kostenpflichtigen Version des Live-Streams ESL TV zahlten sie rund 1 Euro pro übertragenes Spiel. Direkt vor Ort gab's Leinwände. FELIX LOHMEIER

Info: www.esl-europe.net

GELD HER!

80.000 Euro verteilte die Electronic Sports League in der Königsklasse. Hier die Bestenliste:

COUNTER-STRIKE

1. PLATZ: ADVANCED ONLINE-LOSERS (15.000 EURO)
2. PLATZ: MOUSESPORTS (10.000 EURO)
3. PLATZ: TEAM RELENTLESS (5.000 EURO)
4. PLATZ: MORTAL TEAMWORK (3.500 EURO)

WARCRAFT 3

1. PLATZ: JANTHEPIG (10.000 EURO)
2. PLATZ: THAGOR (6.500 EURO)
3. PLATZ: TWINSEN (4.500 EURO)
4. PLATZ: TAK3R (3.000 EURO)

NASCAR 2003

1. PLATZ: VIRTUAL RACING E.V. (5.000 EURO)
2. PLATZ: PRO ECO TEAM (2.600 EURO)
3. PLATZ: MASTERS BURNOUT (1.800 EURO)

DA MUSST DU HIN!

TERMINE DER HEISSESTEN ZOCKER-FETEN

Mithilfe der LAN(d)karte finden selbst Orientierungsdeppen die LAN-Party ihrer Wahl. Nachfolgend die heißesten Zocker-Feten für die nächsten sechs Wochen.



	Party	Datum	PLZ/Ort	Teilnehmer	PC ACTION WWCL sponsored by intel	URL	Saison
	DEUTSCHLAND						
1	MAXXimum 2	18.07.2003	44575 Castrop-Rauxel	1.000	✔	www.maxximum-lan.de	Saison 4
2	LAN-Team Max 2	18.07.2003	59071 Hamm	400	✘	www.lan-team.de	
3	Starkstrom Phase VII	25.07.2003	74564 Crailsheim	300	✘	www.starkstrom.net	
4	CombatNet-LAN XV	25.07.2003	39104 Magdeburg	310	✔	www.combat-net-lan.de	Saison 4
5	LANum IV	25.07.2003	68526 Ladenburg	320	✔	www.lanum.de	Saison 4
6	Theatre of War #15	01.08.2003	59192 Bergkamen	300	✔	www.land-forces.de	Saison 4
7	C-MaXX 4	01.08.2003	21244 Buchholz i.d.N	440	✔	www.c-maxx.net	Saison 4
8	EviL Havoc 3	08.08.2003	32257 Bünde	500	✔	www.evil-lanparty.de	Saison 4
9	LANreal II	15.08.2003	84130 Dingolfing	260	✔	www.lanreal.de	Saison 5
10	lan-force 3	22.08.2003	78333 Stockach	470	✘	www.lan-force.de	
11	The X-treme LAN	22.08.2003	34359 Reinhardshagen	300	✔	www.thexlan.de	Saison 5
12	LANparadise	29.08.2003	48734 Groß-Reken	300	✔	www.lanparadise.de	Saison 5
13	Xtreme-LOR	29.08.2003	67681 Sembach	880	✘	www.xtreme-lor.de	
	ÖSTERREICH						
	Downunder4LAN.net III	18.07.2003	3100 St. Pölten	348	✔	www.downunder4lan.net	Saison 4
	nur48stunden Teil 10	24.07.2003	8230 Gleisdorf	400	✔	www.nur48stunden.at	Saison 4
	Thorn eXtrem feat. S*P	15.08.2003	9500 Villach	500	✔	www.thornlan.eu.org	Saison 5
	SCHWEIZ						
	LANforce 5	05.09.2003	3000 Bern	1.504	✔	www.lanforce.ch	Saison 5



»Neulich bei der Versteigerung: größenwahnsinniger Auktionator.«

Da schau her!

Mit taktischen und strategischen Elementen bei Militär und Politik verspricht die Online-Variante von D&D zusätzlich zu den Genre-Standards eine ganze Menge.

Online-Rollenspiel | Atari und Turbine arbeiten derzeit an einem Spiel, das das Genre revolutionieren soll: Das beliebteste Rollenspielsystem der Welt, *Dungeons & Dragons*, bekommt eine Internet-Variante! Neben den im Genre üblichen Features wie Charakterentwicklung und Kampf versprechen die Entwickler strategische Aufgaben. So ist die militärische Kontrolle über die Spielwelt oder das politische Taktieren innerhalb von Gilden wichtig. Bis 2005 müssen Sie aber noch warten. NIELS DIEKMANN

Info: www.atari.de



»Da sprühen die Funken: Tanja Bunke versucht zu denken, obwohl sie eine Frau ist.«

Helf Gott!

Bei MYTHICA streiten Sie als Krieger für eine von acht Gottheiten der nordischen Mythologie.

Anlauf | Bei *Mythica – The Game of Gods and Berserkers* von Microsoft übernehmen Sie ab dem kommenden Jahr die Rolle eines unsterblichen Krieger-Geistes. Sie binden sich an eine von acht Gottheiten der nordischen Mythologie (Thor, Loki etc.) und legen so Ihren Charakter fest. Diesen kann der Spieler mit hunderten von Details (Körperform, Frisur, Farbe der Ausrüstung etc.) individualisieren. Mit der Götter-Wahl bekommen Sie überdies eine physische oder magische Begabung mit auf den Weg. Das Spiel findet sowohl in abgegrenzten Server-Bereichen statt, in denen Sie mit einigen Kameraden Abenteuer bestehen, als auch in offenen Arealen, wo sich jedermann aufhalten kann. NIELS DIEKMANN

Info: www.mythica.com



Spende gut, alles gut

Weil Straßenkinder auf den Philippinen mit Müll spielen müssen, spielen Zocker bei der LANPARADISE für einen guten Zweck.



»Auf Dauer wenig spaßig: Sackhüpfen mit nur einem Sack.«

Foto: action press

LAN-Party | Mit einer Benefiz-LAN-Party kämpfen Zocker gegen die Armut in der Welt. Unter dem Motto „Play for a better world" versammeln sich vom 29. bis 31. August in 48734 Groß-Reken bis zu 300 Teilnehmer. Alle Eintrittsgelder werden der Straßenkinderhilfe Kabigan Philippinen e.V. gespendet, um auf einer Insel den Bau eines Hospitals zu unterstützen. Jeder Teilnehmer ist aufgerufen, etwas beizusteuern – mindestens 20 Euro. Die Kosten der LAN-Party decken Sponsoren. So kommen im Fall einer ausgebuchten Veranstaltung mindestens 6.000 Euro zusammen. FELIX LOHMEIER

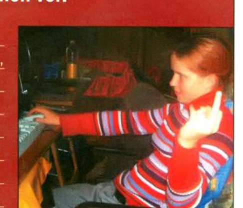
Info: www.lanparadise.de

DOMINA LUDENS

DAS ZOCKERWEIBCHEN

In Zusammenarbeit mit den Machern der Internetseite www.zockerweibchen.de stellen wir Ihnen jeden Monat eine „Domina Ludens" aus der stetig steigenden Menge der Zockerweibchen vor.

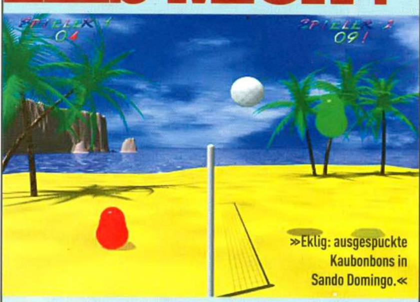
Name: Steffi
Beruf: 'ne durchgedrehte Schülerin, die eigentlich LANs zu ihrem Beruf gemacht hat
Alter: 18 Jahre
Nicknames: Ph03n!x, b!tCh, kleine Katastrophe
E-Mail: callmeab17ch@tiscali.de
Homepage: Is' im Anmarsch
Lieblingsgenre: Ego-Shooter, Strategie
Lieblingsspiele: CS (4ever), Warcraft 3
Seit wann ich spiele: Seit ungefähr zweieinhalb Jahren
Statement: Don't dream it, just do it



Anm. d. Red.: Steffi? Soll das Foto der Beweis sein, dass Frauen im Gegensatz zu Männern multitaskingfähig sind, also mehrere Dinge gleichzeitig machen können? Zocken und einen frisch manikürten Fingernagel trocknen lassen zum Beispiel?

Sie sind oder kennen eine Frau, die leidenschaftlich am PC spielt? Dann schreiben Sie uns! Einfach Ihre persönlichen Steckbrief-Daten in eine E-Mail tippen, eine VIRENFREIE Bilddatei anhängen und ab damit an zockerweibchen@pcaction.de. Briefe mit der gelben Schneckenpost bitte mit Foto an die Redaktionsadresse im Impressum.

LIES MICH!



»Eklig: ausgespuckte Kaubonbons in Sando Domingo.«

BLOBBY VOLLEY

Vermischtes | Ein witziges, kostenloses Mini-Spielchen ist *Blobby Volley*. Es gibt derart viele Fans, dass es sogar in die Liga der PC ACTION WWCL aufgenommen werden soll. Bei einer Umfrage setzte es sich mit Abstand gegen *Tetrinet* durch. Zunächst wird nur eine Rangliste für die besten Spieler geführt. Es existieren aber sogar Überlegungen, beim WWCL-Endturnier ein Finale auszutragen. *Blobby Volley* ist unter anderem hier zu bekommen: www.freewarepage.de/download/618.shtml. (FL)

Info: www.wwcl.net

FRANKEN FRAG FESTIVAL

LAN-Party | Das Franken Frag Festival geht in die nächste Runde. Veranstalter e-sports e.V. öffnet vom 22. bis 24. August die Tore des Kongresszentrums Bad Windsheim. Dort finden 400 volljährige Zocker Platz, der Eintrittspreis beträgt 30 Euro. Während der LAN werden auch die Finalspiele des Bayerncups ausgerichtet, einer regionalen LAN-Party-Liga nach PCA-WWCL-Regeln. (FL)

Info: www.f3-lan.de

HATTRICK

Online-Fußballmanager | Einen riesigen Boom löst derzeit das kostenlose *Hattrick* aus. Über 100.000 Spieler in aller Welt sind dem Spiel bereits regelrecht verfallen. Eine Saison dauert 16 Wochen, danach stehen Meister, Auf- und Absteiger fest. Bei den Features bietet das Spiel mit Transfermarkt, Aufstellung, Trainer-Entlassung und Stadionausbau Standard-Kost. (ND)

Info: www.hattrick.org

PIRATES OF THE BURNING SEA

Online-Rollenspiel | Bei diesem Titel erleben Sie als Spanier, Engländer oder Franzose Anfang des 18. Jahrhunderts Abenteuer in der virtuellen Karibik. Das Spiel erscheint Ende des Jahres, wird aber nur über Valves Internet-Vertriebssystem „Steam" verkauft. PC-Besitzer können in der realistisch nachgebildeten Welt unterschiedliche Berufe ergreifen – unter anderem Händler, Soldat oder Pirat – und eigene, ausbaubare Schiffe besitzen. Natürlich verbessert sich Ihr Charakter. Seeschlachten stehen ebenfalls auf dem Programm. (HFR)

Info: www.burningsea.com

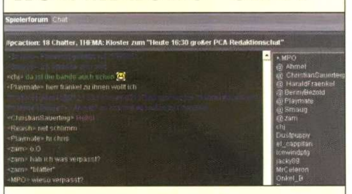


»Mit mehreren Leuten zu schiffen macht gleich viel mehr Spaß.«

www.pcaction.de

Auch diesen Monat gibt's wieder eine Menge spannender Sachen auf unserer neuen HOMEPAGE zu entdecken. Was genau, verraten wir Ihnen hier und jetzt.

Redaktions-Chat



Sie haben Fragen zu einem bestimmten Spiel der aktuellen Ausgabe oder sonstigen Themen? Löchern Sie uns!
Wir erwarten Sie am Mittwoch, 30. Juli, ab 16.30 Uhr in unserem Chat.
Den Link zum Chatroom finden Sie auf www.pcaction.de unter der Rubrik „Spielerforum". Wir freuen uns auf Sie!

Dein Stimmzettel!

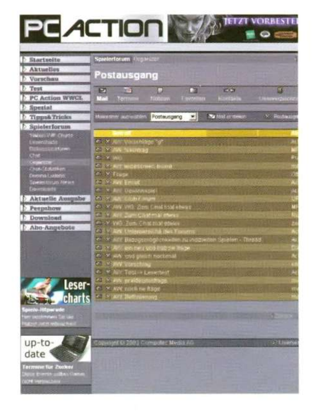


Um an unseren Lesercharts teilzunehmen, müssen Sie uns neuerdings nicht mal mehr eine Postkarte oder E-Mail schreiben! Ab sofort können Sie Ihre Lieblingsspiele auch ganz einfach und bequem unter www.pcaction.de wählen. Vorausgesetzt Sie besitzen einen registrierten Nick (kostenlos). Ein Mausklick auf Ihren Favoriten genügt und Ihre Stimme ist gezählt. Außerdem verlosen wir unter allen Teilnehmern ein aktuelles Computerspiel. Den virtuellen Stimmzettel finden Sie unter der Rubrik „Spielerforum" bei „Lesercharts".

Exklusive Heftinhalte

Bereits mehrere Tage bevor die neue PC ACTION am Kiosk liegt, finden Sie Auszüge der Titelthemen auf unserer Homepage. Vergangenen Monat war das zum Beispiel der Test zum Shooter-Kracher *Elite Force 2*. So wussten Sie bereits vor allen anderen, welche Wertung das neue *Star Trek*-Abenteuer abstaubt und ob die süße 7of9 wieder ein Gastspiel auf dem PC gibt. Ist das nicht phänomenal? Natürlich ist uns auch Ihre Meinung wichtig. Deshalb bieten wir Ihnen die Möglichkeit, unter jedem Test Ihre eigene Bewertung inklusive eines ausführlichen Kommentars abzugeben.





Organizer

Eines der genialsten Features unserer Webseite ist ganz klar der Organizer. Hier können Sie nicht nur wie bei Outlook Ihre Termine komfortabel verwalten, sondern auch auf bequeme Art E-Mails an Ihre Freunde aus der riesigen PC-ACTION-Community verschicken. Selbstverständlich erreichen Sie mit Ihren virtuellen Briefen auch die Mitglieder aller übrigen COMPUTEC-Foren. Um die Organizer-Funktion nutzen zu können, benötigen Sie einen registrierten Nick. Die Mitgliedschaft ist selbstverständlich kostenlos und bringt jede Menge Vorteile mit sich. Beispielsweise dürfen Sie am Chat teilnehmen oder mit der Redaktion und Gleichgesinnten im Diskussionsforum über die zweitschönste Nebensache der Welt quatschen.

LESERBRIEFE

Alles Flug und Trug

Flieger, grüß mir die Sonne! Was müssen Menschen in der Kindheit Schreckliches erlebt haben, dass sie sich mit Simulationen beschäftigen?

Ich verstehe manche Menschen nicht. Beispiel: Es soll Leute geben, die sich nackig in Frischhaltefolie wickeln lassen und dadurch abgehen wie Nachbars Lumpi. Na ja, wenn's Spaß macht! Eine Sache finde ich dagegen pervers: Wenn jemand Flugsimulationen spielt. Hallo? So ein Langstreckenflug von Deutschland zur US-Ostküste ist doch schon im wirklichen Leben öder als eine Sightseeingtour in der Sahara. Warum soll ich mir das noch am PC-Monitor geben? Und dann auch noch extrem: Die Zeitrafferfunktion bleibt bei Hardcore-Tieffliegern natürlich abgeschaltet, die is' ja nur was für Kotztütenbenutzer. Also hocken die Genossen acht Stunden am Stück rum und beschäftigen sich während dieser Zeit mit ... na ja ... mit nichts halt. Schließlich haben sie vorher zwei Stunden lang den Bordcomputer des Autopiloten programmiert. Gut, ab und zu müssen die Fliegerfans auf Funksprüche reagieren. Aber sonst? Nie geraten Vögel in die Triebwerke. So was wie einen atmosphärefördernden Druckabfall samt Massenpanik gibt's auch nicht. Eine schneidige Flugzeugentführung? Pustekuchen! Und wenn ich ins, sagen wir mal, Empire State Building krache (natürlich versehentlich, wir sind ja politisch korrekt), fällt das nicht mal in sich zusammen. Was machen die Wohnzimmer-Kapitäne bitteschön die ganze Zeit, wenn sie die Hand nicht an ihrem überdimensionierten Steuerknüppel haben? Nein, ich will's gar nicht wissen. Ich vermute, wenn sie könnten, hätten die Typen gern noch einen Co-Piloten an ihrer Seite, um noch mehr Realismus aufkommen zu lassen. Woran's scheitert? Na ja, finden Sie mal im Umkreis von 200 Kilometern einen zweiten Extrem-Spinner! Manche bauen sogar Cockpits für 20.000 Euro nach. Das ist absonderlicher, als würde man Rennspiele mit Helm zocken, oder? Neulich habe ich von virtuellen Piloten gehört, die sich in einem Hangar zu einer LAN-Party trafen. Dabei übernahmen einige Teilnehmer sogar die Rolle des Tower-Personals, damit sich alle möglichst authentisch langweilen können. Warum tun die das? Falls jetzt Flusi-Fans diese Zeilen gelesen haben und mich trotzdem nicht töten wollen – vielleicht können Sie mir die Faszination Bodenflug mal erklären. Wäre schön! Apropos schön: Ich wünsche Ihnen noch ein schönes Leben.

Ihr Harald Fränkel

Mehr Schwachfug unter: www.harald-fraenkel.de

Foto/Montage: action press/Layouterin: Carola Giese



»Schon gewusst? Piercing-Studio-Inhaber hängen gern mal was an die großen Glocken.«

FAHRENDER WAGABUND

Ich habe ein Easteregg in GTA Vice City gefunden. Und zwar ist es schräg gegenüber von Versettie's Estate der Swimmingpool. Der sieht aus wie eine halbe Frau im Badeanzug. Und unten, wo sich die Wagina befindet, ist ein Sprungbrett. Am besten ist es, wenn man den Swimmingpool von oben mit einem Heli betrachtet. [...]

LEON GÖTZ, PER E-MAIL

Danke für den Tipp, wenngleich wir ihn nicht ganz verstanden haben, Leon. Was bitte ist eine Wagina? Ein weibliches Auto?

NIMM MICH!

Hey Fränkel, ich schreibe dir, weil ich unbedingt deine Praktikantin sein möchte. Da sonst keine Frau das will, biete ich mich an, um Kaffee zu kochen und zu machen, was 'ne Praktikantin halt sonst so tut. Würde mich freuen, wenn du mich nehmen würdest. Ich habe einen Hauptschulabschluss, ich hoffe, das reicht.

MELANIE ÖZSOY, SALZGITTER

Foto: action press

»PC ACTION stellt nur Mitarbeiter mit Abitur ein. Bei Praktikantinnen machen wir gegebenenfalls eine Ausnahme.«

Dass du gern machst, was Praktikantinnen so tun müssen, ist schon mal eine

super Grundlage. Für nähere Tipps lies das Buch von Monica Lewinsky. Hauptschulabschluss? Perfekt! Denn Socken stopfen wär' wichtig und wie heißt's so schön: „Dumm flickt gut!" Ob ich dich nehme, möchte ich aber erst nach Einsendung eines Bewerbungsfotos entscheiden.



Mach deine Ohren schnellstens spitzig, so dichten wir ganz kurz und spritzig: David Lorenzen ist nicht witzig.

SEHR SAUGFÄHIG

[Betreff: Gewinnspiel „Her damit!"] *Ich brauche dieses Mousepad „Tod den Teletubbies"! Die neue Freundin (besser wäre wohl F**kschlitten, aber das wäre gemein) von 'nem Kumpel nervt. Nicht nur mich, sondern viele aus dem Bekanntenkreis. Und weil sie anscheinend einen Golfball durch einen Gartenschlauch saugen kann, ist mein Kumpel hin und weg und merkt gar nicht, was für 'ne Trulla er sich da angelacht hat. Sie steht jedenfalls auf Teletubbies und irgend so 'ne Mangakatze (Happy Kitty oder so) und hat sogar Handtäschchen und T-Shirts („...die sind ja so süüüüß") und so'n Kram. Um ihr also meine größte Missachtung zu erweisen, [...] brauch ich dieses Mousepad.*

CHRISTOPH KOCH, MAINZ

ICH BIN DICHTER!


Foto: action press

»Dichter wollte er werden. Nach dem 18. Bier hatte er es geschafft.«

Das Feuer!

Die Fränkel ist des Sauerteigs Weib,
Das Iscitürk begehrt des Fränkels Leib,
Auch der Hesse schneid' sich ab 'ne Scheib'

Die Bunke steigert des Geltenpoths Lust,
Das bringt dem Bigge sehr viel Frust,
Das hat der Hesse nicht gewusst.

Der Lenhardt reibet sich am Stuhl,
er ist bekanntlich schwul,
Danach kühlt er sich ab im Pool.

Die Fränkel sich bückt,
Das Iscitürk näher rückt,
Selbst der Bigge ist entzückt.

Der Bezold auftaucht als Gast,
Macht auch mal auf dem Fränkel Rast,
Welcher ihn dann auch anfasst.

Das Fränkel voller Leidenschaft,
An Iscitürks Teilchen pafft,
Der Bunke liegend gafft.

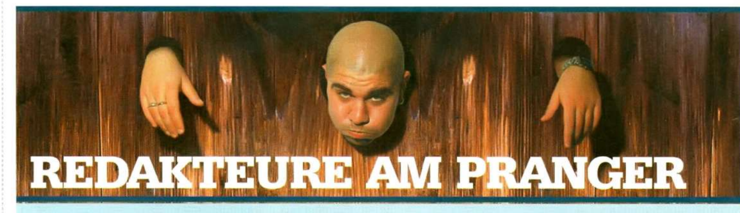
Das Bezold ganz impotent,
Sabbernd aus dem Zimmer rennt,
Der Hesse schon mit dem Bigge pennt.

Der Geltenpoth große Augen macht,
Fröhlich die Lenhardt anmacht,
Die ihn streichelt ganz sacht.

Die Fränkel ist nun schwanger,
Der Bunke stellt sie an den Pranger,
Der Bigge verschwind' mit Sauerteig im Hangar.

Während alle miteinander schliefen,
Hörten s' nicht, wie die anderen riefen:
„Es brennt!"

DAVID LORENZEN, PER E-MAIL



REDAKTEURE AM PRANGER

Ich habe auf Seite 77 im Test zu Elite Force 2 einen Fehler entdeckt: Bei „Bist du ein echter Trekkie?" gibt es zehn Fragen und mindestens 11 Punkte (Frage 10 minimal 2 Punkte!). Bei der Auflösung gibt es aber die Möglichkeit, 1 bis 7 Punkte zu erreichen. Irgendwie komisch, oder? Im Test ist ein weiterer Fehler. Da ist nämlich im Kasten „Sachen Scannen" die Rede davon, dass die Brüste von einer Vulkanierin gescannt werden. Da ich aber das Spiel schon durchgezockt habe, [...] weiß ich, dass das die Möpse einer Romulanerin sind. [...] Außerdem ist im interaktiven Testvideo an einer Stelle die Rede von einem „fiesen Ferengi". Hierbei handelt es sich aber um einen Klingonen! [...]

CHRISTIAN GOETTING, PER E-MAIL

Nennt mich einen Pedanten, einen Vollblut Trekkie oder einfach nur „Student", mir egal, aber auf Seite 77 erwähnt ein gewisser Iscitürk einen Commander „Ryker". [...] Der Kerl wird „Riker" geschrieben. [...]

CHRISTOPH RAVEN, PER E-MAIL

Minus-Gehirn **Ahmet Iscitürk** versuchte natürlich, sich aus der Bredouille zu winden: „Schön, dass die absichtlich eingebauten Fehler bemerkt wurden! Als Trekkie der ersten Stunde wollte ich die Aufmerksamkeit unserer Leser testen und den Beweis antreten, dass *Star Trek*-Fans schlau sind. So intelligent wie Han Solo bei der einen *Deep Space 9* Folge, wo er so tut, als wäre er nicht mehr in der Sternenflotte und dadurch die Cylonen überlistet." Wenngleich: Ob Iscitürk für den oberpeinlichen Fehler im Video verantwortlich ist, war nicht endgültig zu klären. Er verdächtigt unseren Cutter Michael Neubig, den Beitrag falsch geschnitten zu haben. Für ein Geständnis war Letzterer aber zu feige. Dafür muss er leiden! Helfen Sie mit, liebe Leser, und schreiben Sie eine E-Mail mit dem Betreff „Neubig ist 'ne feige Sau" an michael.neubig@pcaction.de und setzen Sie leserbriefe@pcaction.de auf cc. Unter allen Teilnehmern verlosen wir eine von allen Redakteuren handsignierte PC ACTION. Vielen Dank für die Kooperation!

UND DIE SIND AUCH DOOF!

REDAKTEUR	VERGEHEN	ANTRAGSTELLER
Carola Giese	Unsere most sexy Frau im Layout-Team (das sonst nur aus Männern besteht, insofern relativiert sich das Ganze) vertauschte beim Test von *Purge Online* die Wertungen. So kam es, dass der Mehrspielermodus keine und der Einzelspielerpart eine Wertung von 78 % erhielt – was bei einem Online-Shooter ja seeehr sinnvoll ist. Kommentar unseres Lesers Tobias Bauernfeind: „Irgendwie unlogisch, oder? Ja, ja, die Logik der Frau. Hahaha, verstehen Sie? die L-o-g-i-k der Frau!" Spitzenmäßiger, frauenfeindlicher Spruch, Tobias! Hahaha! Falls wir mal so drei, vier Jahre Zeit haben, erklären wir ihn auch mal unserer blonden Frau Giese (die wir übrigens künstliche Intelligenz nennen, seit ihre Haare rot gefärbt sind. Hahaha!).	Tobias Bauernfeind und diverse andere Leser, per E-Mail
Christian Sauerteig	Faselte im Test zu *Big Mutha Truckers*, dass die Hintergrundstory von vier Söhnen handelt, die um das Erbe einer familieneigenen Spedition wetteifern. Unser Leser Florian Kompa dazu: „Anscheinend hat Sauerteig nicht so die Ahnung von Frauen, sonst wäre ihm wohl aufgefallen, dass einer der vier Brüder eine Schwester ist." Sauerteig soll nicht viel Ahnung von Frauen haben? Schwachsinn. Florian! Er lebt doch schon seit vielen Jahren mit einer Frau zusammen. Die tut alles für ihn. Sogar waschen und bügeln. Es ist seine Mama.	Florian Kompa

DIE ZOCK ICH AM LIEBSTEN

FESSELNDES FÜR DIE FESTPLATTE




1 – [1]
GTA VICE CITY
Rockstar Games




2 Λ [3]
GOTHIC 2
Piranha Bytes



3 Λ [8]
FREELANCER
Microsoft




4 Λ [7]
VIETCONG
Pterodon

5 – [5]
ENTER THE MATRIX
Shiny Entertainment



6 Λ [9]
COUNTER-STRIKE
Gooseman



7 V [6]
MAFIA
Illusion Softworks



8 V [2]
SPLINTER CELL
Ubi Soft




9 V [4]
BATTLEFIELD 1942
Digital Illusions

10 Λ [15]
WARCRAFT 3
Blizzard Entertainment

Platz	Trend	Vormonat	Titel	Hersteller
11	–	[11]	INDIZIERTER TITEL	Westwood
12	Λ	[13]	GTA 3	Rockstar Games
13	Λ	[14]	ANNO 1503	Sunflowers
14	Λ	[16]	UNREAL 2	Legend Entertainment
15	V	[10]	RAVEN SHIELD	Red Storm
16	Λ	[NEU]	INDIZIERTER TITEL	Epic Games
17	Λ	[NEU]	RISE OF NATIONS	Big Huge Games
18	Λ	[NEU]	TROPICO 2	Frog City
19	V	[12]	DTM RACE DRIVER	Codemasters
20	V	[18]	FUSSBALL MANAGER 2003	EA Sports

DU HAST GEWONNEN!

Thomas Weissenberger, Erlangen erhält ein Spiel

STAR TREK: ELITE FORCE 2 (Test des Monats 7/2003)

Wie heißt Ihr derzeitiges Lieblingsspiel?

Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „PCAL" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: PCAL Pac-Man) an die 81114* (aus Deutschland) oder 72444** (aus der Schweiz). Oder rufen Sie einfach an: Deutschland: 0190 658 654***, Schweiz: 0901 210 411****

Sie können auch eine Postkarte mit dem Titel an COMPUTEC MEDIA AG • Redaktion PC ACTION Kennwort: „Die zock' ich am liebsten!" Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth oder eine E-Mail an liebling@pcaction.de schicken. Unter allen Einsendern verlosen wir das aktuelle Spiel des Monats. Österreicher können momentan nur per Postkarte oder E-Mail teilnehmen.

* 0.49 € (Vodafone Kunden: davon Leistungsanteil Vodafone 0,12 €, Zusatzentgelt Magazin 0,37 €); ** 0.70 Sfr; *** 0.41 €/min; **** 0.50 Sfr/min

Die Gewinnbenachrichtigung erfolgt im Heft, sowie schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und Computec Media AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

AUF DVD
NUR AUF AB-18-EDITION!



VIDEO: GUTE SPIELE, SCHLECHTE SPIELE 3

Neid und Eifersucht sind kein Grund, bei unserem Gewinnspiel einen Preis abzuräumen, Christoph. Wir geben dir aber einen Lebenstipp: Kauf dir einen Gartenschlauch und einen Golfball zum Üben. Vielleicht gewinnst du deinen Freund dann zurück.

BESSER GEHT'S NICHT

Du bist der beste Redakteur … und gib ruhig mit dieser Aussage an! […]

PATRICK KOZAK, ESSEN

Super, dass du diese Mail an alle Redakteure gleichzeitig geschickt hast, Patrick! Mann, Mann, Mann. Sag mal, du Intelligenz-Betablocker: Sprechen deine Eltern seit deiner Geburt eigentlich sehr häufig darüber, dich zur Adoption freizugeben?

NEI G'SCHIFFT

Ich geistere manchmal so durch die Online-Portale und habe dabei ziemlich viele Previews zu KnightShift entdeckt. […] Klinkt ihr euch da auch ein? Ich meine, in der Vorschau-Rubrik konnte ich nichts finden und diesmal habt ihr nur'n Video. Ich dachte, ihr seid immer am Puls der Zeit …

MANIAC6, PER E-MAIL

Foto: action press

»Anfängerfehler: Pinkeln am Elektrozaun.«

Und dein Puls, Maniac6? Versorgt er das Gehirn beziehungsweise den Sehnerv noch mit Blut? Lass uns dies mit einem kniffligen Glücksrad-Worträtsel testen:

PC ACTION hatte a_f Seite 10 besagter A_sgabe einen Bericht über *KnighShift*!

Na? Kannst du lösen, Maniac6? Lass uns raten: Nein, oder? Du möchtest noch ein „u" kaufen? War uns irgendwie klar. Aber unser Beileid: Auf ein Spenderhirn zu warten, muss echt hart sein.

BLINDER ALARM



»Unfassbar: Selbst unter Blindenhundverkäufern gibt's Trickbetrüger. Dieser Kunde wurde mächtig beschissen.«

[...] Ich bin ein treuer Leser eurer Zeitschrift. [...] In letzter Zeit hört und liest man viel über das Spiel KnightShift. Das soll irgendwie ein Mix aus zwei Arten von Spielen sein. Ich hätte gerne eure Meinung dazu gewusst. [...]

STEFAN, KARLSRUHE

Oh Gott, noch so einer! Sagt mal, Leute, sollen wir in Blindenschrift drucken oder was?

Leser grüßen Leser

Ansichtskarten aus dem Urlaub schreiben? Das ist was für Dia-Abend-Veranstalter und M-E-G-A-O-U-T! PC ACTION bietet die Möglichkeit, Verwandte, Freunde und Bekannte auf wirklich coole Art zu grüßen: Per SMS! So geht's: Senden Sie eine Kurzmitteilung mit dem Schlüsselwort „PCA" und darauf folgend ein Leerzeichen und Ihren maximal 160 Zeichen umfassenden Text (Beispiel: PCA Mein Chef ist ein Penner, Gruß Harald Fränkel.) an die 81114* (aus Deutschland) oder 72444 (aus der Schweiz). Für Österreicher können wir diesen Service leider noch nicht anbieten, arbeiten aber daran. Wir veröffentlichen jeden Monat die zehn witzigsten beziehungsweise originellsten Texte oder auch Liebesbotschaften auf den Leserbriefseiten. Der kreativste Leser wird zudem mit einem Spiel belohnt.**

Carolin, du hast's dir sicher schon gedacht, du hast mich um den Schlaf gebracht, drum sag ich's schnell, damit ich schlaf, ich liebe dich und schnarch wie'n Schaf. A***HAMMER GRÜSST ALLE SWINGERFREUDE ALT-UMSEWITZ.UNSER MOTTO: ALLES MUSS, NICHTS KANN. HARTMUT, SCHÄM DICH NICHT UND KOMM EINFACH WIEDER Natalie-Schatz, ich liebe dich, aber guck jetzt mal weg. Alex-Maus, du bist wirklich die einzige für mich! Artem Du fandest meine Reaktion auf deinen Seitensprung sooo verständnisvoll! Null Problemo! Ich betrüge dich seit zwei Jahren mit deiner besten Freundin. :) Y. Grüße alle rhododendronrodenden Riesenratten von twf, phaeton :D Hallo, meine Liebe, habe keine E-Mail für dich, aber die große Liebe! Lies dies und nimm diesen außergewöhnlichen Heiratsantrag an! I love u. René Born Danke, Onkel Uwe für das Praktikum und für die zukünftige Ausbildung zum Informationselektroniker. Dein Neffe Sven aus Wuppertal. Ich grüß mal mich, weil ich'n Egoist bin und eh niemand auf die Idee kommt, mich zu grüßen! An alle, die mir meine zehn Kisten Bier aus der Garage klauten: ICH HOFFE, ES HAT GESCHMECKT! Bekomm ich wenigstens das Pfand wieder? Leckt mich! bOdO Alles klar im BH? An Rachel mit Gruß von Julian Wolf! ;-)

*** 0.49 € (Vodafone Kunden: davon Leistungsanteil Vodafone 0,12 €, Zusatzentgelt Magazin 0,37 €)**
**** 0.70 Sfr**

NUR SCHEISSE!

Hi! Ich wollte das schon loswerden, seit ich die PC ACTION abonniert habe: Könnt ihr nichts außer Scheiße labern? [...] Wenn man euer Heft durchliest, findet man unter jedem Screenshot einen so schlechten, saudummen Kommentar, dass es schon wehtut, ihn zu lesen! [...] Mindestens genauso übel sind die Leserbriefe! [...] Außerdem habt ihr wenig Spieletests, dafür aber viel Werbung und Gequatsche über Gott und die Welt in eurem Heft! Ihr schreibt, als ob ihr das Kindergartenalter nie überschritten hättet. [...] Aber ich sehe das so: Selbst ihr habt etwas Positives an euch: Ihr seit im Sommer so blöd wie im Winter. [...] Daher frage ich euch: Was könnt ihr eigentlich? [...]

CLAUS STADELMANN, PER E-MAIL

Wir können zum Beispiel „seid" und „seit" unterscheiden, Typen wie dir sündteure Abos andrehen, dadurch Mörderkohle machen, unsere Kamine mit 500-Euroscheinen befeuern und jeden Tag ins Tierheim gehen, um die Katzen dort mit Kaviar zu füttern – nur so als Hobby, weißt du? Das reicht uns völlig, Claus.



»Zum Hieressen oder Mitnehmen?«

NACHT-SCHWÄRMERIN

Mein Freund is' schon sackig auf dich. Er holt sich immer die neuste PCA, ich klau sie ihm, les deine Leserbriefseiten und lach mich krank. Und damit ich auch nachts was von dir habe, wollt ich dich mal fragen, ob du mal 'n Poster von dir schicken könntest, damit ich ihn noch eifersüchtiger machen kann.

ANNE BORN PER E-MAIL

Nein, Poster gibt es nicht. Aber ich habe eine viel bessere Idee, deinen Freund eifersüchtig zu machen: Hättest du nächstes Wochenende Zeit?

PAUKEN UND PROLETEN

Wie schön, dass ich Ferien habe und die PCA-Redakteure weiter pauken müssen.

VITALIY EYLIN, PER E-MAIL

Wie schön, dass du dir nach den Ferien wieder unbezahlt den Arsch platt sitzen darfst, während wir spielend Geld verdienen und dank unserer Lamborghinis massenhaft Weiber abschleppen.

FREMDPRANGER



»Falsche Bildunterschrift! Es muss heißen: Motivationskünstler Christoph Daum macht seinen Kickern neuerdings per stationärem Geschütz Beine. Foto: Klara Fall«

Prangerantrag! Tatort: EXPRESS Köln; Jahrgang 41; Nr.138; Dienstag, 17. Juni 2003; Seite 15. Ich war geschockt, als ich die Bildunterschrift las: „Bildzeile zum Foto X zum Foto X Bildzeile zum Foto X zum Foto X Bildzeile zum Foto X zum Foto X Bildzeile zum Foto X zum Foto X Bildzeile Bildzeile zum Foto X zum". [...] Noch interessanter fand ich allerdings den Namen des Fotografen, stand da tatsächlich „Foto: Name". Ich dachte erst, ich wär's. Schließlich steht das Gleiche auf meinem Ausweis. [...] Warum ich das schreibe? Weil die PC ACTION die einzige vernünftige Zeitschrift ist. Andere reagieren nie auf meine Prangeranträge, da muss ich mich ja an euch wenden! [...]

TOBIAS LAUG, PER E-MAIL

Ja, ja, ja – und ein paar Humorbremsklötze wie Claus Stadelmann behaupten von

unseren Bildunterschriften, sie seien saudumm! Egal, verehrte Leser. Teilen Sie uns die Fehler anderer mit. Gern auch die von Spielemagazinen. Wir springen gern für unsere feigen Berufskollegen ein und stellen's richtig.

WARUM? WARUM NUR?

Warum?

MICHAEL EVERTS, PER E-MAIL

Falls das als Sinnfrage und letzter Hilferuf gemeint war, Herr Everts: Wir wollen mit Ihrem geplanten Suizid nichts zu tun haben.

SCHNELL ZUR SEITE!

[...] Ich hätte da eine Idee für das Layout eurer Coverseite! Ist nicht viel, aber nützlich! Schreibt doch einfach zu den Hauptthemen immer die entsprechende Seitenzahl hin, dann muss man nicht dauernd im Inhaltsverzeichnis nach den Themen suchen!

JANNIS GUHL, PER E-MAIL

Schon klar, Jannis! Damit du und einige andere Penner schneller finden, was sie mal eben am Bahnhofskiosk lesen wollen, ohne das Heft zu kaufen. Hau ab!

KLUGSCHEISSER DES MONATS

[...] Volltrottel, Gehirnamputierte! Der Hammer auf Seite 172! Unten beim High-End-Rechner habt ihr einen P4 3,0 GHz aufgeführt. Schön und gut, aber 200 MHz FSB? Das kann nicht sein. Trottel. Lutscher. Muhahaha! [...] Seite 178 bei „Die andere Hitparade" auf Platz 1, die Punktzahl ist falsch! (0,5 + 1,0) x 4,0 ist nicht 5. Ihr Idioten könnt nicht rechnen. Muhahaha.

BJÖRN SPANGENBERG, PER E-MAIL

Wir können nichts dafür, dass du ähnlich gut siehst wie Corinna May, verehrter Björn. Bei der Formel sind dir doch glatt die Potenzzahlen „2" und „4" entgangen. Ups! Die Formel lautete nämlich $(0,5^2 + 1,0^4) \times 4,0$. Bei der Sache mit den 200 MHz FSB liegst du ebenfalls völlig daneben. Apropos daneben liegen: Das passiert dir bestimmt auch, wenn du Sex haben willst, weil du ja offensichtlich sehr kurzsichtig bist. Ach ja: Muhahaha.

In euren Artikeln (z. B. I.G.I. 2: „... und durchschlägt drei Pixelsoldaten") schreibt ihr immer „Pixelsoldaten". Das ist meistens falsch, DENN: Die meisten Spiele sind heutzutage in 3D. Und in der dritten Dimension heißt das nicht mehr Pixel, sondern „Polygon". Weil ihr so blöd seid, hier noch mal eine kleine Erklärung: Polygone sind kleine, dreidimensionale Dreiecke, Pixel dagegen zweidimensionale Vierecke. Kapiert?

PETER BAEHRECKE, PER E-MAIL

Nö, weil das, vorsichtig ausgedrückt, Klugscheißerei hoch 3D ist, Peter. 1. Die Grafikkarte macht aus den Polygonen wieder Pixel – und zwar genau die, aus denen sich die gesamte Grafik auf dem Monitor zusammensetzt. 2. Sie meinen, Polygone seien dreidimensionale Dreiecke? Wenn überhaupt, dann sind Polygone die Bausteine von 3D-Figuren in dreieckiger Form, die für sich gesehen noch weniger dreidimensional sind als ein Hase auf der Bundesstraße, nachdem eine Dampfwalze drüber gerollt ist. Kapiert?

Aha, Ahmet Iscitürk wartet also sehnlich auf Tony Hawk Underground. Da muss ich gestehen: Auch ich kann es kaum noch erwarten, endlich mit Tony Hawk auf seinem mit Bilstein-Fahrwerk und Veil-Side-Spoilerkit aufgemotzten Honda-S2000-Skateboard die Straßen von L.A. und Miami bei illegalen Straßenrennen unsicher zu machen. Mal im Ernst: Worauf wartet Ahmet denn jetzt: Auf NfS Underground oder auf Tony Hawk 4?

PETER BAEHRECKE, PER E-MAIL

Oh, der Peter Baehrecke wieder! Hallo! Es macht dich geil, erniedrigt zu werden, was? Nimm das: *Tony Hawk 5* wird vom Hersteller auch *Tony Hawk Underground* (oder *Tony Hawk's Underground*) genannt. Liegt eventuell daran, dass das Spiel so heißt. Letzteres ist jetzt aber nur so eine vage Vermutung!

[...] Auf Seite 167 ist im Artikel „Athlon XP 3200+ und NFORCE2 400 Ultra" ein Fehler. Die Rede ist unter anderem vom neuen Asus Board A7N8X. Bernd Holtmann schreibt, dass dieses Board angeblich auf den NFORCE4-400-Ultra-Chipsatz setzt! Da wollte ich fragen, ob der Herr Holtmann diesen Chipsatz selbst entwickelt hat, denn den gibt es (noch) nicht!

CHRISTIAN HEINECKE, HELDRUNGEN

Den NFORCE4 400 Ultra gibt's noch nicht? Oh, stimmt! Aber könnte es vielleicht, eventuell und möglicherweise sein, dass es hin und wieder im Wesen einer Fachzeitschrift liegt, über künftige Neuheiten zu berichten? Denken Sie mal nach! Oh, 'tschuldigung für die flapsige Bemerkung in Sachen „Denken". Herr Heinecke, wir wollen Ihnen nicht zu viel zumuten.

STRUWATZ-WER?

Guten Tag! Langsam werde ich ungeduldig, Ihr labert immer von S.T.A.L.K.E.R., aber nie wird das Buch oder der Film erwähnt! Das Buch heißt nämlich „Picknick am Wegesrand" und ist von den Strugatzki-Brüdern. [...]

CHRISTOPH BECKERT, PER E-MAIL

Super, aber wir wollen unsere Konsumenten nicht überfordern, Christoph. Die wissen doch genauso wenig wie wir, was ein Buch ist. Du bist einfach zu intellektuell für unser Heftniveau. Anders erklärt: Wenn ich schreibe, dass ich neulich ungeschützten Verkehr hatte, was denken unsere anderen Leser und meine Kollegen wohl? „Oh, Fränkel war im Auto unterwegs und hat sich nicht angeschnallt!"

TOTAL IM ARSCH

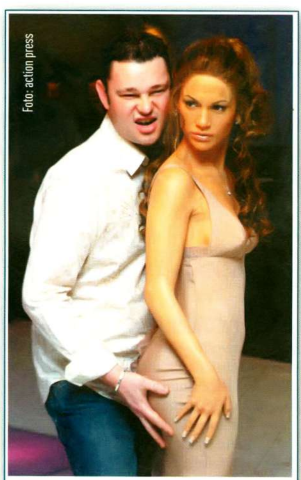


Foto: action press

»Kaum bei Madam Tussaud's aufgestellt, schon wegen eines dödeligen Fans beschädigt: Loch in Jennifer Lopez' Wachsfigur.«

[Betreff: Gewinnspiel „Her damit!"] *Ich will den Wildlife-Park-Rucksack, weil meine Wenigkeit war letztens auf einer Party und hatte sein Bier in seinem Rucksack verstaut. So weit war alles in Ordnung, aber als plötzlich meine Ex vor mir stand und meinte, sie müsse die Long-Life-Garantie meines OSTPAK-Rucksacks testen, war die Katastrophe perfekt, weil mein Rucksack war ein Stück Plastik-Schmelze und das Bier im Arsch. [...] Also BITTE, BITTE, BITTE schick mir den Rucksack.*

MANFRED HORNBERGER, PIRMASENS

Falls wir's richtig verstanden haben, hat deine Ex deinen Rucksack abgefackelt? Das ist bereits eine Frechheit. Aber: Bier im Arsch? Das muss doch wehtun? So eine brutale Schlampe! Du hast unser Mitgefühl und kriegst den Rucksack.



Spielefirmen wollen, dass wir ihre Spiele lieben. Deshalb regnet's dauernd Geschenke. Das ist schön. Nicht für uns. Für Sie! Wir geben die Sachen nämlich ab. Schreiben Sie uns eine E-Mail an **LESERBRIEFE@PCACTION.DE** mit dem Stichwort **„HER DAMIT!"**. Vergessen Sie nicht, zu begründen, warum Sie das Zeug unbedingt brauchen.







DIESEN MONAT IM ANGEBOT:

1x T-Shirt zum aktuellen *C&C*-Spiel
(Größe „L", schwarz)

1x T-Shirt *Medal of Honor*
(Größe „M", ganz tolle Farbe!))

1x Miniaturen-Pack *Age of Mythology*
(Kunststoff, 24 Stück)

GEWINNER DER VORAUSGABE:
Manfred Hornberger, Pirmasens (Rucksack „Wildlife Park"), **Felix Boeck, Wittorf** (Mini-Asteroid „Freelancer"), **Christoph Koch, Mainz** (Mousepad „Werbespiele.de")



Loben Sie uns! Üben Sie Kritik! Schicken Sie Anregungen! Und Pranger-Anträge, wenn einer unserer Hirnvakuum-Redakteure mal wieder was falsch gemacht hat! Beleidigen, drohen und beschimpfen Sie uns!* **Wir beantworten möglichst viele Zuschriften seriös per E-Mail. Wir haben Sie nämlich lieb! Wenn wir Sie IM Heft durch den Kakao ziehen, ist das eine ganz andere Sache.** Los jetzt! Ab die Post!

An **LESERBRIEFE@PCACTION.DE** oder

COMPUTEC MEDIA AG
REDAKTION PC ACTION/LESERBRIEFE
DR.-MACK-STRASSE 77
90762 FÜRTH
Absender nicht vergessen. Ja?

* Sie dürfen uns sogar Tiernamen geben. Nerven Sie uns nur nicht, wenn ...

... Sie Fragen zum Abo haben, DENN: Dafür bezahlen wir eine zentrale Abo-Verwaltung (0451/4906-700; computec.abo@pvz.de).

... Sie Abonnent aus Österreich sind, DENN: Dafür gibt's eine spezielle Abo-Verwaltung (06246/8882-882; bgenser@leserservice.at).

... die dem Heft beiliegende DVD oder CD Mucken macht, DENN: Dafür haben wir einen Umtauschcoupon (siehe Service-Seite 176 und DVD-Papphülle).

... eines Ihrer Spiele nicht will, wie Sie wollen, DENN: Dafür bieten wir Ihnen die Service-Seiten 176/177 mit Hersteller-Hotlines.

Der Highspeed-Zugang von einem der führenden Internet-Provider!

Jetzt kabellos ins

1&1 SUMMER-SPECIAL

Wireless LAN Router jetzt nur € 29,90*

Sensationell günstig!

DrayTek 2500We ADSL Router

Sollte in Ihrem Rechner noch kein WLAN-Funkmodul integriert sein, können Sie dieses zum günstigen Preis von 39,90 €* gleich mitbestellen.

1&1 Internet.DSL – der Highspeed-Internet-Zugang mit bis zu 768 kbit/s!

Über 400.000 Kunden haben sich schon für DSL mit 1&1 entschieden! Mit hohen Übertragungsraten eröffnet Ihnen 1&1 Internet.DSL die Multimedia-Dimension des Internets! Geniale Features wie 100 MB Power-Homepage, individuelle .de-Domain, Kindersicherung etc. – für die Sie oft viel Geld zahlen müssen – sind in allen 1&1-Tarifen inklusive! Voraussetzung für die Nutzung von 1&1 Internet.DSL ist ein T-DSL Anschluss der Deutschen Telekom AG. Sollten Sie noch keinen T-DSL Anschluss haben, kümmert 1&1 sich gerne darum. T-DSL gibt´s als Erweiterung zu Ihrem T-ISDN Anschluss für 12,99 € im Monat oder zu Ihrem herkömmlichen analogen Telefonanschluss für 19,99 € im Monat. Der einmalige Bereitstellungspreis bei Neuanschluss und Selbstmontage beträgt 99,95 €.

T-DSL ist in vielen Anschlussbereichen verfügbar.





* Hardware-Preise (zzgl. 6,90 € Versandkostenpauschale) gelten nur in Verbindung mit einer Neuanmeldung zu T-DSL und einem 1&1 Internet.DSL Zeit- oder Volumentarif bzw. der 1&1 Internet.DSL FLAT mit Fair-Preis-Option zu oben genannten Anschluss-Bedingungen und Tarif-Konditionen. Preise inkl. MwSt.

Member of united internet

01 80/560-54 05 (0,12 €/Min.)

Top of the Zocks

Bei der Leser-Wahl der 77 BEDEUTENDSTEN PC-SPIELE gab es so manche faustdicke Überraschung. Aber lesen Sie selbst!

In der vergangenen Ausgabe wollten wir von Ihnen Ihr absolutes PC-Lieblingsspiel wissen. Dabei war es egal, ob Sie eine alte Gurke oder einen nagelneuen Titel nannten. Die Resonanz auf unsere Umfrage war überwältigend. Bei der Stimmenauszählung kam es zu einem dramatischen Dreikampf zwischen dem indizierten Ego-Shooter-Klassiker „Boom" (Name verändert), dem ersten *Command & Conquer* und Chris Roberts' Weltraumoper *Wing Commander 3*. Wer am Ende die Nase vorne hatte, verraten wir Ihnen auf den kommenden Seiten. Auf alle Fälle hat die Wahl gezeigt, dass unsere Leser ein sehr gutes Gedächtnis haben und den Pionieren der Spielegeschichte hohen Respekt zollen. Nun werden Sie sich vielleicht fragen, warum sich unsere Rangliste aus 77 und nicht wie angekündigt aus 100 zusammensetzt. Eigentlich ganz einfach. Lediglich 77 Titel haben ausreichend Stimmen erhalten, um auch zu den bedeutendsten Spielen aller Zeiten gehören zu dürfen. Das soll ja wirklich eine Auszeichnung sein! Ganz knapp scheiterten unter anderem *DTM Race Driver*, *Mad TV*, *Earthworm Jim*, *Freelancer*, *Grim Fandango*, *Silent Service*, *Space Quest* und *X-Wing*. BENJAMIN BEZOLD/NIELS DIEKMANN/JO/AG

Die Original Moorhuhnjagd 77

- GENRE: Action
- ENTWICKLER: Phenomedia
- ERSCHEINUNGSJAHR: 1999

Ende 1999 schlägt die deutsche Wirtschaft Alarm. Statt zu arbeiten, zocken immer mehr Angestellte im Büro das kostenlose Werbespiel für den Whisky-Hersteller Johnnie Walker (rund 400.000 Downloads pro Woche, der geschätzte wirtschaftliche Schaden geht in die Millionen). Wer innerhalb von 90 Sekunden die meisten Hühner abknallt, landet in der Online-Highscoreliste.

Myst 76

- GENRE: Adventure
- ENTWICKLER: Cyan
- ERSCHEINUNGSJAHR: 1994

Über fünf Millionen Mal ging das Render-Adventure *Myst* seit 1994 über den Ladentisch. Hauptgründe dafür waren vor allem die damals bombastischen Grafiken sowie die kniffligen Rätsel. 1997 schickten die Brüder Rand und Robyn Miller übrigens den Nachfolger *Riven* ins Rennen und landeten erneut einen Hit.

Links 386 pro 75

- GENRE: Sport
- ENTWICKLER: Access
- ERSCHEINUNGSJAHR: 1992

Leaderboard Golf war gestern, PC-Golfern klappte erst 1992 bei *Links 386 pro* die Kinnlade runter. Zum ersten Mal kamen bei einer Golfsimulationen SVGA-Grafiken (Auflösung von 800x600 Bildpunkten) zum Einsatz. Der aktuellste Titel der *Links*-Serie heißt *Links LS 2003* und zählt neben *Tiger Woods PGA Tour 2003* zum Besten, was das Genre je gesehen hat.

Red Baron 74

- GENRE: Flugsimulation
- ENTWICKLER: Dynamix
- ERSCHEINUNGSJAHR: 1990

Red Baron war nicht nur unglaublich realistisch. Der Hangar von Dynamix' Flugsimulation fasste obendrein rekordverdächtige 28 nahezu naturgetreu nachgebildete Flugzeuge des Ersten Weltkriegs. Darunter auch den berühmten Dreidecker von Manfred von Richthofen.

Wizardry 7 73

- GENRE: Rollenspiel
- ENTWICKLER: Sir-Tech
- ERSCHEINUNGSJAHR: 1992

Die *Wizardry*-Titel zählen zu den erfolgreichsten Rollenspielen aller Zeiten. *Crusaders Of The Dark Savant*, der siebte Teil, begeisterte mit verschiedenen Fraktionen, die der Spieler gegeneinander ausspielen konnte. Die Handlung ist übrigens nicht linear.

Star Control 2 72

- GENRE: Action
- ENTWICKLER: Accolade
- ERSCHEINUNGSJAHR: 1992

Die Mixtur aus Adventure und Actioneinlagen à la *Asteroids* war etwas erfrischend Neues. Auch die vielen witzigen Außerirdischen trugen zum Erfolg des Titels bei. Zudem glänzte *Star Control 2* mit schönen Grafiken. Zumindest für damalige Verhältnisse.

Dungeon Keeper 71

- GENRE: Echtzeitstrategie
- ENTWICKLER: Bullfrog
- ERSCHEINUNGSJAHR: 1997

1997 konnten Spieler erstmals ihre SM-Fantasien auf dem PC ausleben. In *Dungeon Keeper* spielte man einen bösen Herrscher und kommandierte Monster herum. Für die errichtete man neben Folterkammern und Trainingsräume noch weitere witzige Räume in seinem Reich, um die finstre Gefolgschaft bei der Stange zu halten. Der Nachfolger erschien 1999, brachte aber außer einer besseren Grafik und erweiterten Missionszielen kaum Neuerungen. Teil 3 kam über die Konzeptphase nicht hinaus.



»Die Bayreuther Neuinszenierung von Siegfried ist tierisch gut.«

Magic Carpet 66

- GENRE: Action
- ENTWICKLER: Bullfrog
- ERSCHEINUNGSJAHR: 1994

Ein weiteres Werk von Peter Molyneux: Beim 1994 erschienenen *Bullfrog*-Titel wusste vor allem die damals exzellente 3D-Grafik zu überzeugen. Als Zauberlehrling flogen Sie mit einem fliegenden Teppich umher und kämpften gegen Lindwürmer und Trolle.

Age of Empires 63

- GENRE: Echtzeit-Strategie
- ENTWICKLER: Ensemble Studios
- ERSCHEINUNGSJAHR: 1997

1997 revolutionierten Bruce Shelly, Rick und Tony Goodman mit *Age of Empires* das Echtzeitstrategie-Genre. Endlich war es möglich, authentische Völker über mehrere Epochen hinweg zu spielen: von der Steinzeit bis zur Eisenzeit.

Der Patrizier 70

- GENRE: WiSim
- ENTWICKLER: Ascaron (damals Ascon)
- ERSCHEINUNGSJAHR: 1992

Ascarons historische Handelssimulation inspirierte etliche Entwickler zu ähnlichen Spielen, siehe etwa die *Die Gilde*. Nach *Elite* und *Die Fugger* endlich auch ein Meilenstein für PC-Händler. Der offizielle Nachfolger *Patrizier 2* erschien im Jahr 2000.

Railroad Tycoon 68

- GENRE: WiSim
- ENTWICKLER: MicroProse
- ERSCHEINUNGSJAHR: 1990

Sid Meier ist berühmt für seine ausgefallenen Spielideen. *Railroad Tycoon* gehört dazu. Dabei bauen Sie während des Eisenbahnbooms quer durch Amerika und Europa ein dichtes Streckennetz. Die Liste an Nachahmern ist lang. Populärstes Beispiel: *Der Verkehrsgigant* von JoWood.

Dune 2 65

- GENRE: Echtzeitstrategie
- ENTWICKLER: Westwood Studios
- ERSCHEINUNGSJAHR: 1992

Wie genial die Idee der Westwood Studios war, Einheiten in einem Strategiespiel in Echtzeit zu befehligen, stellte sich erst 1995 heraus: In diesem Jahr eroberten *Warcraft 2* und *Command & Conquer: Der Tiberiumkonflikt* den Markt. Den Grundstein des Genres legten die Kalifornier bereits anno 1992 mit *Dune 2*, dem Spiel zu Frank Herberts Buch *Der Wüstenplanet* (Englisch: *Dune*). Neben der Echtzeit-Komponente begeisterten vor allem der Basisaufbau und die drei Kriegsparteien. *Dune 1* war übrigens ein Adventure.



Sie werden es nicht glauben, die Flecken auf der Landschaft sind Ihre Einheiten.

Battle Isle 69

- GENRE: Rundenstrategie
- ENTWICKLER: Blue Byte
- ERSCHEINUNGSJAHR: 1991

Eines der erfolgreichsten Runden-Strategiespiele aus Deutschland war *Battle Isle* von 1991. Allerdings verpasste man den Sprung ins 1995 auflebende Echtzeit-Genre. 1997 ging die Serie mit dem Ableger *Incubation* zu Ende.

Dungeon Master 67

- GENRE: Rollenspiel
- ENTWICKLER: FTL Incorporated
- ERSCHEINUNGSJAHR: 1989

Im ersten Pseudo-3D-Rollenspiel wurde ein geniales Magiesystem eingeführt, das die Entwickler von *Ultima: Underworld* später kopierten. Ungewöhnlich: Der Endgegner wartete nicht im untersten, sondern im vorletzten Kellergeschoss. Die Datendisk *Chaos Strikes Back* trieb auch Profizocker zur Verzweiflung. Bis heute schuldet Acclaim übrigens unserem Alex Geltenpoth das Geld für die deutsche Übersetzung von *Dungeon Master 2: The Legend of Skullkeep*!

Stonekeep 64

- GENRE: Rollenspiel
- ENTWICKLER: Interplay
- ERSCHEINUNGSJAHR: 1995

1995 erblickte das lang erwartete 3D-Rollenspiel *Stonekeep* das Licht der Spielewelt. Die gefilmten und im Spiel sehr gut animierten Schauspieler trugen hervorragend zur düsteren Atmosphäre bei. Die Dialoge im Feen-Level sorgten für Lachkrämpfe.

Master of Orion 62

- GENRE: Weltraum-Strategie
- ENTWICKLER: Simtex
- ERSCHEINUNGSJAHR: 1994

Selbst die heutige Referenz *Haegemonia* geht auf *Master of Orion* zurück, den Urvater der Weltraum-Strategie. Das Spiel bot bereits 1994 die Möglichkeit, eigene Einheiten zu entwerfen und begeisterte mit hoher Komplexität. Schlagworte: erkunden, besiedeln, erbauen, erobern. Teil 3 ist eine Katastrophe.

Jagged Alliance 61

- **GENRE:** Rundenstrategie
- **ENTWICKLER:** Sir-Tech
- **ERSCHEINUNGSJAHR:** 1995

Die von Robert Sirotech mitgegründete Firma Sir-Tech landete mit *Jagged Alliance* 1995 einen Hit. Die bis dahin einzigartige Kombination aus Rollenspiel und Rundenstrategie machte den Reiz aus. Als Spieler identifizierte man sich mit den charakteristischen Spielfiguren.

Operation Flashpoint 58

- **GENRE:** Taktik-Shooter
- **ENTWICKLER:** Bohemia Interactive
- **ERSCHEINUNGSJAHR:** 2001

Keine Frage, *Flashpoint* zählt zu den realistischsten Kriegsspielen überhaupt. Außerdem revolutionierten die Tschechen das Genre durch die Möglichkeit, in jedes x-beliebige Fahrzeug einsteigen zu können.

Ultima: Underworld 55

- **GENRE:** Action-Rollenspiel
- **ENTWICKLER:** Origin
- **ERSCHEINUNGSJAHR:** 1992

Das erste richtige 3D-Action Rollenspiel sorgte anno 1992 für Jubelstürme, obwohl es auf den damaligen High-End-386ern mit 40 MHz ruckelte wie die Pest. Als Avatar kehrte der Spieler in den Abyss-Dungeon aus *Ultima 4* zurück. Der zu Unrecht Beschuldigte sollte eine adelige Göre befreien. Der Nachfolger setzte spielerisch keine neuen Akzente. Nur die Grafik polierten die Entwickler auf Hochglanz.



Anleihe von Dungeon Master: Zaubersprüche nach dem Runenalphabet.

System Shock 50

- **GENRE:** Action-Adventure
- **ENTWICKLER:** Looking Glass Studios
- **ERSCHEINUNGSJAHR:** 1994

Die erste Kombination aus Adventure und Rollenspiel in der Ego-Perspektive. Das Ganze entwickelte Spiele-Guru Warren Spector mit der Firma Looking Glass bereits 1994. Das Spiel gilt als Wegbereiter fürTitel wie *Deus Ex* und *Thief*. Kurz nach *System Shock 2* meldete Looking Glass Konkurs an.

Pirates! Gold 47

- **GENRE:** WiSim
- **ENTWICKLER:** MicroProse
- **ERSCHEINUNGSJAHR:** 1993

Sid Meiers Piraten-Simulation bot seinerzeit eine ungekannte Handlungsfreiheit. Mit einer Karibik-Karte aus Papier schipperten Sie als Piratenkapitän von Port Royal bis Panama. Die Ur-Version kam bereits 1987 für C 64 heraus. 1993 erschien das grafisch überarbeitete *Pirates! Gold* für PC. Auf der diesjährigen E3 kündigte Meier die Neuauflage des Kult-Spiels an.

„Unecht" (Name geändert) 60

- **GENRE:** Ego-Shooter
- **ENTWICKLER:** Digital Extremes/Epic MegaGames
- **ERSCHEINUNGSJAHR:** 1998

Die *Alien*-Filme lassen grüßen: In „Unecht" stranden Sie als Gefangener auf einem unwirklichen Planeten und behaupten sich gegen Heerscharen fieser Monster. Sowohl KI als auch Grafik machten den Ego-Shooter zu einem Meilenstein. *Unreal 2* brachte im Februar dieses Jahres neue Hauptdarsteller auf den Monitor.

Falcon 57

- **GENRE:** Flugsimulation
- **ENTWICKLER:** Spectrum Holobyte
- **ERSCHEINUNGSJAHR:** 1987

Falcon simulierte den amerikanischen Kampfjet F-16 derart realistisch, dass sogar das Militär Interesse an einer speziellen Trainingsversion bekundete. Unverzichtbar für jeden Spieler war das Studium des rund 500 Seiten dicken Handbuchs.

Anno 1602 54

- **GENRE:** WiSim
- **ENTWICKLER:** Max Design
- **ERSCHEINUNGSJAHR:** 1998

Das realistische Wirtschaftssystem begeistert noch heute. Mittlerweile hat sich *Anno 1602* rund 2,5 Millionen Mal weltweit verkauft: auch ein Effekt des verwendeten Kopierschutzes. Der Nachfolger *Anno 1503* befindet sich ebenfalls auf Erfolgskurs. Eine echte Spitzenleistung.

Max Payne (dt.) 52

- **GENRE:** Action
- **ENTWICKLER:** Remedy Entertainment
- **ERSCHEINUNGSJAHR:** 2001

Bullet-Time und Sahne-Grafik machten aus Remedys Meisterwerk den Actionkracher des Jahres 2001. Anti-Held Max rächt im Spiel den Tod seiner Familie. Teil 2 steht bereits in den Startlöchern.

Ultima Online 49

- **GENRE:** Online-Rollenspiel
- **ENTWICKLER:** Origin
- **ERSCHEINUNGSJAHR:** 1997

Das erste Online-Rollenspiel für Tausende von Spielern landete 1997 auf dem PC. Sensationell war die spielerische Freiheit: Man konnte Häuser bauen und darin Läden eröffnen, Erz abbauen und daraus eigene Waffen schmieden oder gar wilde Kreaturen zähmen. Wahnsinn! Drei Add-ons erweiterten das Spiel seit 1997, zum Beispiel mit 3D-Figuren oder Pferden. Witzig: Einem Spieler gelang es tatsächlich, Lord British zu töten, als dieser seinen Unverwundbarkeits-Cheat nicht aktiviert hatte. Lord British ist die Spielfigur von Spieleguru Richard Garriott.


>Gegrillter Held am Spieß gefällig?<

UFO: Enemy Unknown 59

- **GENRE:** Rundenstrategie
- **ENTWICKLER:** Mythos Games
- **ERSCHEINUNGSJAHR:** 1994

Der Original-Titel der langlebigen Serie lautet *X-Com*, Teil 1 erschien in Europa als *UFO: Enemy Unknown*. Gegen böse außerirdische Invasoren durften Sie rundenweise kämpfen. Dabei waren neben den taktischen Scharmützeln auch Basisbau und Forschung wichtig. Ein komplexer, aber kurzweiliger Titel.

Fallout 56

- **GENRE:** Rollenspiel
- **ENTWICKLER:** Black Isle Studios
- **ERSCHEINUNGSJAHR:** 1997

Das Rollenspiel war 1997 vor allem wegen seiner coolen Endzeit-Story ein Hit. Wer als Mitglied der stählernen Bruderschaft die Megarüstung überreicht bekam, weinte noch Tage später vor Glück. Der gesuchte Wasser-Reinigungschip fand sich massenweise erst 1998 in *Fallout 2* – gemein! Der neueste Ableger ist der 2001 erschienene Runden-Taktik-Titel *Fallout: Tactics*.

EverQuest 53

- **GENRE:** Online-Rollenspiel
- **ENTWICKLER:** Sony Online Entertainment
- **ERSCHEINUNGSJAHR:** 1999

Das Besondere am Online-Rollenspiel *EverQuest* ist neben der Ego-Perspektive das ausgeklügelte Teammanagement. Mittlerweile tummeln sich über 420.000 Spieler aus aller Welt auf den Servern, Tendenz steigend.

Battlefield 1942 51

- **GENRE:** Ego-Shooter
- **ENTWICKLER:** Digital Illusions
- **ERSCHEINUNGSJAHR:** 2002

Komplexer geht's kaum: In *Battlefield 1942* nehmen Sie den Gegner zu Wasser, zu Land und aus der Luft ins Visier. Ferner sorgen diverse Charakterklassen für taktisch anspruchsvolle Mehrspielerschlachten mit bis zu 64 Spielern. Wer hätte das von den *Pinball Fantasy*-Machern erwartet?

Splinter Cell 48

- **GENRE:** Action
- **ENTWICKLER:** Ubi Soft Montreal
- **ERSCHEINUNGSJAHR:** 2003

Lösungswege en masse, coole Agentenspielzeuge, geniale Grafik und filmreife Story kennzeichnen diesen Schleich-Shooter der Superlative. Sam Fisher zeigt James Bond, wo es langgeht. Wir freuen uns schon auf den angekündigten zweiten Teil.

King's Quest 7 46

- **GENRE:** Adventure
- **ENTWICKLER:** Sierra
- **ERSCHEINUNGSJAHR:** 1994

The Princeless Bride, der siebte Teil der Rätsel-Serie von Roberta Williams, glänzte dank der sagenumwobenen WinG-Engine mit SVGA-Grafik in 256 Farben. Nach *King's Quest 8* reichten den Spielern die niedlichen Abenteuer um Königstochter Rosella.

Descent
45

- GENRE: Action
- ENTWICKLER: Parallax Software
- ERSCHEINUNGSJAHR: 1994

Die Kreuzung aus Flugsimulation und Ego-Shooter vermittelte eine unglaubliche Bewegungsfreiheit. *Descent* war das erste echte 3D-Actionspiel mit Gegnern aus texturierten Polygonen. Nichts für Leute, die ohnehin leicht die Orientierung verlieren. Nach Teil 3 war Schluss.

„Unwirkliches Turnier" (Name geändert)
44

- GENRE: Ego-Shooter
- ENTWICKLER: Epic MegaGames
- ERSCHEINUNGSJAHR: 1999

Der auf Mehrspieler ausgelegte und später indizierte Titel gilt neben „Quark" als das Nonplusultra für Netzwerkpartys und Internetduelle. Neue Spielmodi sorgten für Spielspaß pur. Für Herbst ist der dritte Teil mit dem Titelzusatz *2004* geplant.

Syndicate
43

- GENRE: Echtzeit-Strategie
- ENTWICKLER: Bullfrog
- ERSCHEINUNGSJAHR: 1993

Seinem Ruf, innovative Titel zu schaffen, wurde Bullfrog auch mit *Syndicate* vollauf gerecht. Cyber-Agenten mit Waffen und Implantaten aufrüsten und sie in Echtzeit durch die Levels zu bewegen, begeisterte nicht nur am PC die Spielermassen.

Panzer General
42

- GENRE: Rundenstrategie
- ENTWICKLER: Strategic Simulations Inc.
- ERSCHEINUNGSJAHR: 1994

Wegen volksverhetzender Aussagen im Handbuch zog die Bundesprüfstelle das Spiel in Deutschland zeitweise aus dem Verkehr. In der dynamischen Kampagne von *Panzer General* durfte der Spieler als Nazi-Obermotz die Geschichte des Zweiten Weltkriegs verändern. Erfahrene Generäle konnten mit ihren von Mission zu Mission weiter aufgemotzten Kerntruppen Washington erobern, bevor die Amerikaner die Atombombe zündeten.

Gothic
41

- GENRE: Rollenspiel
- ENTWICKLER: Piranha Bytes
- ERSCHEINUNGSJAHR: 2001

Unglaublich, aber wahr: In *Gothic* kann jede Spielfigur sprechen! Ein Novum für das 3D-Rollenspiel. Aber die klugen Nichtspieler-Charaktere haben noch viel mehr auf dem Kasten. Zum Beispiel gehen sie einem geregelten Leben nach. Die fließenden Tag-und-Nacht-Wechsel verstärken den sehr realistischen Eindruck. Der Fortsetzung spendierten die deutschen Entwickler eine dreimal so große Spielwelt sowie eine vereinfachte Steuerung.



»Die Neuverfilmung zu Hitchcocks „Die Vögel" wird noch brutaler.«

FIFA 98
40

- GENRE: Fußball-Simulation
- ENTWICKLER: EA Sports
- ERSCHEINUNGSJAHR: 1997

Mit *FIFA 98* machte die Serie in puncto Spielbarkeit einen Quantensprung. Vor allem die für jedes Team typischen Taktiken (Brasilianer mit Kurzpassspiel) brachten viel Abwechslung im Vergleich zur 97er-Version.

Comanche
39

- GENRE: Simulation
- ENTWICKLER: Novalogic
- ERSCHEINUNGSJAHR: 1992

Comanche verdankten wir die VoxelSpace-Technologie. Sie ließ Landschaften sehr organisch wirken und ermöglichte eine unglaubliche 3D-Fernsicht. Da dem simulierten Hubschrauber RAH-66 ein vereinfachtes Flug- und Schadensmodell zugrunde lag, eignete sich *Comanche* besonders für Action-Spieler.

„Phantasmoorgia" (Name geändert)
38

- GENRE: Adventure
- ENTWICKLER: Sierra
- ERSCHEINUNGSJAHR: 1995

In der Hochzeit der Spiele mit realen Schaupielern als Darsteller erschien dieses indizierte Erwachsenen-Adventure der *King's Quest*-Macherin. Spricht man Joachim Hesse darauf an, gerät er ins Schwärmen: „Absolut bahnbrechend war die Szene, bei der die eine Frau mit einem Trichter gemästet wurde." Gemästet wurde auch Ihr CD-Laufwerk: Sage und schreibe sieben CDs fanden sich in der Packung. Nach einem uninspirierten Nachfolger verschwand die Serie in der Versenkung.

Need for Speed 3
37

- GENRE: Rennspiel
- ENTWICKLER: Electronic Arts
- ERSCHEINUNGSJAHR: 1998

Die *NfS*-Serie erreichte 1998 mit *Hot Pursuit* ihren Höhepunkt. Aufrüstbare Wagen, Verfolgungsjagden mit der Polizei und coole Mehrspielerduelle machten den Titel zu einem der erfolgreichsten Arcade-Racer. Mit *Underground* entwickelt EA gerade den sechsten Teil.

Jedi Knight
36

- GENRE: Ego-Shooter
- ENTWICKLER: Lucas Arts
- ERSCHEINUNGSJAHR: 1997

Manchmal werden Träume war. In *Jedi Knight* durften Sie – im Gegensatz zum indizierten Vorgänger – endlich höchstpersönlich zum berühmten *Star Wars*-Lichtschwert greifen und in bester Imperator-Manier Lichtblitze um sich schleudern. Besonders interessant war die zweigeteilte Kampagne: Im Verlauf des Spiels mussten Sie sich für die helle oder dunkle Seite der Macht entscheiden. Vorausgesetzt, Ihre Gesinnung war nicht bereits zu finster. Schon im Herbst steht uns mit *Jedi Academy* der vierte *Jedi Knight*-Titel ins Haus.



Jedi Knight 2: »Tanzunterricht für Fortgeschrittene.«

Ultima 4
35

- GENRE: Rollenspiel
- ENTWICKLER: Origin
- ERSCHEINUNGSJAHR: 1988

Mit dem vierten Teil (1985 für C64) legte Richard Garriot den eigentlichen Grundstein für die weitere Entwicklung der berühmten *Ultima*-Serie. Erst ab *Ultima 4* strebte der Avatar die Rolle des strahlenden Helden an. Den Zenit erreichte die Serie mit *Ultima 7 Serpent Isle* (1993). Teil 8 erntete für seine Jump&Run-Einlagen Kritik. *Ultima 9 Ascension* verfügte über eine 3D-Engine, besann sich aber inhaltlich wieder auf ältere Werte.

Bundesliga Manager
34

- GENRE: Sportmanager
- ENTWICKLER: Software 2000
- ERSCHEINUNGSJAHR: 1991

Der Urvater von *Anstoss*, *FM*, *Hattrick* und wie sie alle heißen, sorgte für so manche durchzockte Nacht vor dem PC, ob allein oder mit Freunden. Faszinierend waren etwa die sich entwickelnden Spieler, deren Leistung zum Saisonende hin vom Zufallsgenerator runtergestuft wurde. Weniger faszinierend: die Tabellenkalkulations-Grafik.

„Quark" (Name geändert)
33

- GENRE: Ego-Shooter
- ENTWICKLER: id Software
- ERSCHEINUNGSJAHR: 1996

Der indizierte Titel von id Software begeisterte 1996 mit düsterer Atmosphäre und kompletten 3D-Modellen in einem Ego-Shooter. Dazu kam der offen gelegte Source-Code, der Mods ermöglichte. Ein vierter Teil wird derzeit von Raven Software entwickelt.

Alone in the Dark
32

- GENRE: Adventure
- ENTWICKLER: Infogrames
- ERSCHEINUNGSJAHR: 1992

Das 3D-Adventure *Alone in the Dark* ist der Gründungsvater der 3D-Action-Adventures und so genannter Survival-Horror-Spiele. Wer weiß, ob es ohne Edward Carnbys Abenteuer jemals ein *Resident Evil* gegeben hätte? Mittlerweile steht mit *A New Nightmare* der vierte Teil der *Alone in the Dark*-Serie im Laden, ein weiterer Ableger der Serie ist in der Mache.

Indiana Jones and the Fate of Atlantis
31

- GENRE: Adventure
- ENTWICKLER: Lucas Arts
- ERSCHEINUNGSJAHR: 1992

Stellte *Indiana Jones 3* noch eine 1:1-Umsetzung des Kinofilms dar, entwickelte LucasArts *Fate of Atlantis* ohne Drehbuch. Heraus kam eines der besten Adventures aller Zeiten neben *Monkey Island* und *Maniac Mansion*. Im Wetträtseln gegen die Nazis waren die verschiedenen Lösungswege geradezu revolutionär.

Flight Simulator
30

- GENRE: Flugsimulation
- ENTWICKLER: SubLogic
- ERSCHEINUNGSJAHR: 1982

1982 hob Microsofts *Flight Simulator* zum ersten Mal gen Himmel ab. Obwohl die Welt damals aus ein paar Strichen und 20 Flughäfen bestand, war der erste zivile Flugsimulator für viele ein Grund, sich einen PC zu kaufen. In diesem Sommer erscheint mit dem *FS 2004* bereits die neunte Auflage des Kultspiels.

Commandos

29

- GENRE: Echtzeitstrategie
- ENTWICKLER: Pyro Studios
- ERSCHEINUNGSJAHR: 1998

Kein anderes Echtzeitstrategiespiel forderte so viel Logik, Taktik und Denkarbeit wie seinerzeit *Commandos*. Ihre Aufgabe bestand darin – wie auch bei den Nachfolgern –, mit einer Hand voll Spezialsoldaten den Nazis ein Schnippchen zu schlagen. Die englische Version ist wegen der Hakenkreuze in Deutschland verboten.

Counter-Strike

26

- GENRE: Mehrspieler-Shooter
- ENTWICKLER: Gooseman/Valve
- ERSCHEINUNGSJAHR: 1999

Kaum zu glauben: Obwohl der erfolgreichste Mod aller Zeiten mittlerweile über vier Jahre auf dem Buckel hat, erfreut sich die ursprüngliche *Half-Life*-Erweiterung von Minh „Gooseman" Le nach wie vor größter Beliebtheit. Allein in Deutschland finden rund 500.000 Zocker nach wie vor Gefallen an der Terroristenhatz. Und ein Ende ist nicht in Sicht. Täglich landen neue *CS*-Karten im Internet. Version 1.6 steht in der Pipeline, ein offizieller Nachfolger ist mit *Condition Zero* angekündigt.



»Im Nürnberger Nobelviertel Gostenhof kommt es mal wieder zu Ausschreitungen.«

Theme Park

23

- GENRE: WiSim
- ENTWICKLER: Bullfrog
- ERSCHEINUNGSJAHR: 1994

Der Name Molyneux klingt nach einem Künstler. Tatsächlich steht er für die Kunst, innovative Spiele zu entwickeln. Mit *Theme Park* schuf er den ersten Vertreter der Freizeitpark-Simulationen. Kein anderes Spiel sorgte 1994 für mehr Aufregung.

Mafia

21

- GENRE: Action
- ENTWICKLER: Illusion Softworks
- ERSCHEINUNGSJAHR: 2002

Was macht *Mafia* eigentlich zu einem der bedeutendsten Spiele aller Zeiten? Vieles! Der absolute Höhepunkt des tschechischen Titels ist aber ganz klar die filmreife Story. Da bietet selbst Francis Ford Coppolas *Der Pate* kaum mehr. Ferner besticht *Mafia* durch den riesigen Fuhrpark, Spitzengrafik im 30er-Jahre-Stil, ein riesiges Spielareal und natürlich die sehr unterschiedlichen Missionen mit mehreren Lösungsmöglichkeiten. Alles in allem stellt *Mafia* eine perfekte Kombination aus Renn- und Actionspiel dar. Ein Meisterwerk eben.



»Bestattungsunternehmer auf Kundenfang.«

Sim City

28

- GENRE: WiSim
- ENTWICKLER: Maxis
- ERSCHEINUNGSJAHR: 1989

Will Wright, Schöpfer der Sims, war bereits anno 1989 ein äußerst kreativer Kopf. Er begründete mit *Sim City* die erste Städtesimulation. Die Nachfolger *Sim City 2*, *Sim City 2000* und *3000* machten das Spiel komplexer, ließen Sie etwa Entscheidungen über Giftmülldeponien oder Kasinos in Ihrer Stadt treffen und erhöhten die Zahl der Gebäude. *Sim City 4*, der jüngste Ableger, erschien im Januar dieses Jahres und vollzog den Schritt in die dritte Dimension.



SimCity 4: »Ärgerlich: Kaum war Pompeji wieder aufgebaut, ging die Scheiße von vorne los.«

NHL 97

25

- GENRE: Eishockey-Simulation
- ENTWICKLER: EA Sports
- ERSCHEINUNGSJAHR: 1996

An die jährlichen „Updates" der EA-Sports-Serien hat man sich inzwischen gewöhnt. Bei *NHL 97* war das noch anders. Im Vergleich zum Vorgänger machten Spielbarkeit, Atmosphäre und Grafik den größten Schritt nach vorn. Der erste Teil erschien übrigens als *EA Hockey* am Mega Drive.

Lemmings

22

- GENRE: Denkspiel
- ENTWICKLER: DMA Design
- ERSCHEINUNGSJAHR: 1991

Das Kult-Denkspiel stellte den Spieler vor die Aufgabe, eine bestimmte Zahl an Lemmingen durch mit Fallen gespickte Levels zu lotsen. Dazu mussten die grünhaarigen Pixelkameraden Werkzeuge an richtiger Stelle benutzen. Der Knobelspaß der späteren *GTA*-Macher wurde nahezu auf alle Systeme dieser Welt umgesetzt und mit zahlreichen Nachfolgern bedacht. Jüngster PC-Spross: *Lemmings Revolution* vom Sommer 2000.

„Der Atomherzog 3D" (Name geändert)

20

- GENRE: Ego-Shooter
- ENTWICKLER: 3D Realms
- ERSCHEINUNGSJAHR: 1996

„Shake it, Baby!" Für ein paar Dollar ließen die Damen für den Duke die Hüllen fallen und wackelten kräftig mit den Pixelbrüsten. Aber der indizierte Ego-Shooter hatte weitaus mehr zu bieten als einen coolen Helden und zynische Sprüche. Knifflige Rätseleinlagen sorgten für Abwechslung bei der Alienhatz und die 3D-Engine war anno 1996 der Knaller. Der Duke kehrt voraussichtlich erst im Winter 2666 auf die Bildschirme zurück.

Baldur's Gate

27

- GENRE: Rollenspiel
- ENTWICKLER: BioWare Corporation
- ERSCHEINUNGSJAHR: 1998

Als perfekte Umsetzung des AD&D-Rollenspielsystems verhalfen die Abenteuer an der Schwertküste dem Rollenspiel-Genre zu neuem Glanz. Das Zusammenspiel der Charaktere innerhalb der Partie, etliche Zauber, magische Waffen sowie eine epische Story begründeten den Erfolg. Die deutsche Übersetzung mit hessischen Waschweibern trieb die Spieler auf die Barrikaden. Das Add-on sowie das 2000 erschienene *Baldur's Gate 2* führten die Story weiter, ehe die Saga mit *Thron des Bhaal*, der Zusatzdisk zu Teil 2, (vorerst) endete. Ein dritter Teil ist dennoch angekündigt.



Nicht mehr zeitgemäß: Rahmen um das Spielgeschehen.

Rebel Assault

24

- GENRE: Action
- ENTWICKLER: Lucas Arts
- ERSCHEINUNGSJAHR: 1993

Preisfrage: Wie hießen die beiden ersten CD-ROM-Spiele? Na, *The 7th Guest* und *Rebel Assault* natürlich. Oder warum haben Sie sich Anfang der 90er ein CD-Laufwerk zugelegt? Heutzutage würde man *Rebel Assault* wahrscheinlich nicht mal mehr mit der Kneifzange anfassen, für damalige Verhältnisse waren Grafik und vor allem der *Star Wars*-Sound schlichtweg genial. Dafür konnten Sie im Spiel ungefähr so wenig beeinflussen wie bei der wöchentlichen *Big Brother*-Wahl, was auch bei Teil 2 noch der Fall war.



Rumfliegen und Rumballern: Auch in Rebel Assault 2 änderte sich nichts am Spielprinzip.

Die Sims

19

- GENRE: Simulation
- ENTWICKLER: Maxis
- ERSCHEINUNGSJAHR: 2000

Mit *Die Sims* brach Electronic Arts alle Rekorde. In drei Jahren verkaufte der Softwareriese über acht Millionen Exemplare der Lebenssimulation. Ohne die sechs Add-ons wohlgemerkt! Besonders beeindruckend ist der hohe Teil weiblicher Fans: 60 Prozent der *Sims*-Zocker sind Frauen.

WarCraft 2

18

- GENRE: Echtzeitstrategie
- ENTWICKLER: Blizzard Entertainment
- ERSCHEINUNGSJAHR: 1995

Das große Duell im Jahr 1995 hieß *WarCraft 2* gegen *Command & Conquer*. Wobei Blizzards *WarCraft 2* als Erstes die geniale Aufziehrahmen-Steuerung einsetzte. Die ist heute nicht nur bei Spielen dieser Art Standard. Wie bereits 1994 im ersten Teil durften Sie auch in *WarCraft 2* wieder mit Orcs oder Menschen kämpfen. Das Spiel sorgte für einen Boom im Echtzeit-Genre und Blizzard bedachte es im vergangenen Jahr mit einem runderneuerten Nachfolger. Darauf wartet Science-Fiction-Halbbruder *StarCraft* bislang vergeblich.



WarCraft 2: Ja, so sahen gute Strategiespiele 1995 aus.

Monkey Island

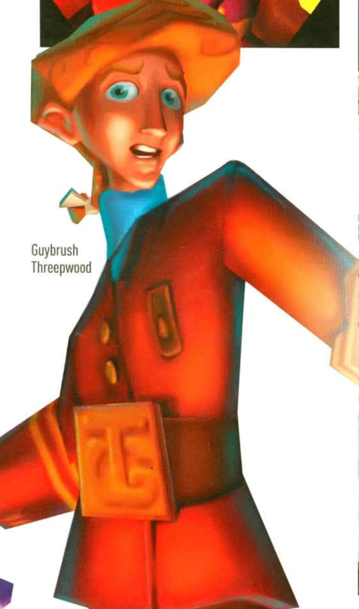
17

- **GENRE:** Adventure
- **ENTWICKLER:** Lucas Arts
- **ERSCHEINUNGSJAHR:** 1990

Wer kennt ihn nicht: Möchtegern Pirat Guybrush Threepwood, der sympathische, etwas vertrottelte Held, der es in mittlerweile vier Spielen mit Erzfeind LeChuck aufnehmen musste? Zweifelsfrei war das 1990 von Lucas Arts programmierte *Monkey Island* ein Meilenstein für Rätsel-Fans. Vor allem der Humor machte das Spiel zu einem Hit. Man denke nur an die legendären Beleidigungs-Duelle im Multiple-Choice-Verfahren. Auf „Menschen fallen mir zu Füßen, wenn ich komme!" erwiderte Guybrush zum Beispiel trocken „Auch bevor sie deinen Atem riechen?". Über Verkaufstalent Stan durften wir regelmäßig lachen: Die Laberbacke war in jedem Teil mit einem anderen wenig erfolgreichen Geschäft vertreten. Mit der Story der Serie könnte man eine erfolgreiche Hollywood-Komödie drehen. Obwohl Guybrush im Spiel nie gestorben ist, warten wir auf einen weiteren Nachfolger bislang vergeblich.



Evolution mal anders: Monkey Island 1 in 16 (oben) und Teil 4 in 16 Millionen Farben (unten).



Guybrush Threepwood

Strike Commander

16

- **GENRE:** Flugsimulation
- **ENTWICKLER:** Origin Systems
- **ERSCHEINUNGSJAHR:** 1993

Neben *Comanche* gilt *Strike Commander* als der Action-Flugsimulator der 90er-Jahre. Vor allem die packende Story mit vielen, vielen Zwischensequenzen weiß noch heute zu begeistern. Bei *Strike Commander* war ferner nicht nur fliegerisches Können vonnöten, sondern auch Verhandlungsgeschick und wirtschaftliches Denken. In technischer Hinsicht sorgte die neu entwickelte Grafiktechnik „Realspace" für Aufsehen. Blöderweise fand Chris Roberts' (bekannt für *Wing Commander*) Werk relativ wenig Nachahmer. *Crimson Skies* beispielsweise war so einer.



»Grüner wird's nicht: Zumindest nicht mit moderneren Grafik-Engines.«

Dark Project

15

- **GENRE:** Action-Adventure
- **ENTWICKLER:** Looking Glass
- **ERSCHEINUNGSJAHR:** 1999

1999 erblickte das erste Schleich-Adventure das Licht der virtuellen Welt. Die Rede ist von *Dark Project: Der Meisterdieb*. Im Gegensatz zu vielen anderen Titeln stand hier der Protagonist auf der falschen Seite des Gesetzes, er war ein Gauner. Das innovative Spielprinzip erforderte ganz andere Vorgehensweisen als bei konventionellen Action-Adventures. So mussten Sie beispielsweise mit Wasserpfeilen Fackeln ausschießen, um im Dunkeln an Wachen vorbeizuhuschen. Eine direkte Konfrontation mit den Aufpassern endete meistens im Fiasko. Anfang 2004 erscheint übrigens Teil 3.



»Augenärzte fordern: Stellt den Innenarchitekten an den Pranger!«

Populous 2

14

- **GENRE:** Strategie
- **ENTWICKLER:** Bullfrog
- **ERSCHEINUNGSJAHR:** 1991

1989 rief der britische Spieledesigner Peter Molyneux mit *Populous* die erste Gottsimulation ins Leben. Nur zwei Jahre später folgte Teil 2, der den Vorgänger sowohl in puncto Steuerung als auch Grafik übertraf. Mit Sintflut, Erdbeben und Vulkanausbrüchen trieben Sie Computergegner und Freunde an den Rand des Wahnsinns. Das neueste Götterspiel von Molyneux befindet sich übrigens gerade in der Mache: Wenn nichts schief geht, erscheint *Black & White 2* zum Weihnachtsgeschäft.



»Die erste Olympiade: Es kamen nur drei Teilnehmer.«

GTA Vice City

13

- **GENRE:** Action
- **ENTWICKLER:** Rockstar Games
- **ERSCHEINUNGSJAHR:** 2003

Kaum ein Spiel bietet so eine Handlungsfreiheit wie das erst kürzlich erschienene *Vice City*. Sich ein eigenes Gangster-Imperium samt Nachtclubs, Villen und Strip-Lokalen aufzubauen sorgt für Spaß. Dazu die unglaublich dichte Atmosphäre, die die 80er-Jahre wieder aufleben lässt, und fertig ist ein Action-Kracher der Extraklasse. Zu begeistern weiß vor allem der über 100 Stücke umfassende Soundtrack mit vielen Original-Hits der damaligen Zeit. Nicht zu vergessen: die 120 steuerbaren Vehikel, inklusive Hubschrauber und Panzer.



»Hot Shots 3: Die Dreharbeiten laufen.«

„Hundefelsen 3D" (Name geändert)

12

- **GENRE:** Ego-Shooter
- **ENTWICKLER:** id Software
- **ERSCHEINUNGSJAHR:** 1992

Eines der heutzutage beliebtesten Genres wurde quasi 1992 von id Software ins Leben gerufen: der Ego-Shooter. Unvergessen der Ausruf des Pixeldiktators bei seinem Bildschirmtod: „Ah Eva, mein Leben!" Nicht ganz ungefährlich war der Verzicht auf Boden- und Deckentexturen zugunsten von Geschwindigkeit, da das Spiel so bei einigen Leuten Übelkeit hervorrief. Der 2001 erschienene Nachfolger „Rückkehr zur Burg Hundefelsen" (Name geändert), überzeugte durch eine sehr gute 3D-Grafik, am Spielprinzip änderte sich nicht viel.



Der Mod Enemy Territory garantiert spannende Online-Gefechte.

Grand Prix

11

- **GENRE:** Rennsimulation
- **ENTWICKLER:** MicroProse
- **ERSCHEINUNGSJAHR:** 1992

Wirklich realistisch waren die Rennspiele der 80er- und frühen 90er-Jahre nicht gerade ... bis Geoff Crammond 1992 *Grand Prix* rausbrachte. Die Formel-1-Kurse wurden 1:1 ins Spiel integriert und in guter 3D-Grafik dargestellt. Beschädigungen an den Wagen waren sofort sichtbar und beeinträchtigten das Fahrverhalten. Ferner ließen Unmengen an Tuningoptionen, funktionierende Rückspiegel und natürlich die Original-Daten der F1-Saison 1991 die Herzen der Motorsportfans höher schlagen. Nichts für Normalspieler.



Sie werden es nicht glauben, anno 1992 war diese Grafik der Hit.

Half-Life (dt.) 10

- **GENRE:** Ego-Shooter
- **ENTWICKLER:** Valve Software
- **ERSCHEINUNGSJAHR:** 1998

Eine neue Ära für Ego-Shooter leitete Valve Software 1998 ein. Gordon Freeman und seine Brechstange hämmerten sich in die Herzen der Actionspieler. *Half-Life (dt.)* wurde zum Überraschungshit und verkaufte sich millionenfach. Besonders die mit geskripteten Ereignissen geschürte Spannung begeisterte die Spieler-Gemeinde. Mit dem enormen Gewinn finanziert Valve die Arbeiten am Nachfolger *Half-Life 2*. Das ergeizige Ziel: das „beste Spiel aller Zeiten" zu entwickeln. Die Wartezeit können sich Fans mit den vielen, vielen Mods wie *Counter-Strike* oder den Add-ons *Opposing Force* oder *Blue Shift* verkürzen.

Leisure Suit Larry 9

- **GENRE:** Adventure
- **ENTWICKLER:** Sierra
- **ERSCHEINUNGSJAHR:** 1987

1987 entstand eine der berühmtesten Computer-Figuren. „Ken sent me." – wer bei diesem Satz nicht weiß, von wem er stammt, gehört wohl zur jüngeren Generation von PC-Spielern. Diese Worte sprach Larry Laffer alias Leisure Suit Larry, um durch die Hintertür eines Bordells schleichen zu können. Der immer scharfe, aber leicht tollpatschige Schwerenöter überzeugte in sechs Titeln mit einem herrlich zweideutigen Humor und einer großen Prise Erotik. Kurios: Der vierte Teil erschien nie. Nach Nummer 3 folgte direkt das fünfte Abenteuer.


Larry 7: »Startalker Michel F.: Blick ins Hotelzimmer.«

Civilization 8

- **GENRE:** Rundenstrategie
- **ENTWICKLER:** MicroProse
- **ERSCHEINUNGSJAHR:** 1991

Sid Meier und MicroProse entwickelten 1991 eines der komplexesten und berühmtesten Strategiespiele. Darin bauen Sie eine Nation auf und kontrollieren Industrie, Handel, Forschung, Steuern und Infrastruktur. Auch die Verteidigung wollte organisiert sein: Mit etlichen Einheiten ließen sich die Städte der Nachbarn ins eigene Reich „eingliedern". Der Nachfolger *Civilization 2* bot wenig Neues, während der dritte Teil mit neuen Optionen wie etwa der umfangreichen Diplomatie sowie Ländergrenzen und kulturellem Einfluss daherkam.



Ein echtes Meisterwerk: Civilization.

Deus Ex 7

- **GENRE:** Action-Adventure
- **ENTWICKLER:** Ion Storm
- **ERSCHEINUNGSJAHR:** 2000

Ist *Deus Ex* nun ein Adventure, ein Ego-Shooter oder ein Rollenspiel? Egal wie man es nennt, auf alle Fälle lieferte Warren Spector mit dem revolutionären Genre-Mix ein wahres Meisterwerk ab. Die düstere Atmosphäre, epische, nicht-lineare Story und die beinahe uneingeschränkte Handlungsfreiheit sorgten für endlose Stunden Spielspaß. Nun steht der Nachfolger *Deus Ex 2: Invisible War* in den Startlöchern und verspricht unter anderem, dass sich jede Aktion des Spielers auf die Story auswirkt. So soll man seine eigene Geschichte „schreiben". Die Grafik wird mit der *Unreal*-Engine aufgepeppt.


»Sag mal, brennst du?«

Die Siedler 6

- **GENRE:** Aufbaustrategie
- **ENTWICKLER:** Blue Byte
- **ERSCHEINUNGSJAHR:** 1993

Die Mutter aller Wuselspiele kommt aus Deutschland. Damals noch unter dem Namen Blue Byte legte das Team um Thomas Hertzler mit *Die Siedler* den Grundstein für das Aufbaustrategie-Genre: der Beginn einer Erfolgsstory. Rund 215.000 Mal ging der Titel über die Ladentische. Auch heute bauen viele Spieler noch gerne Ressourcen ab und veredeln sie. Bis jetzt existieren drei Nachfolgetitel und mehrere Add-ons. Ein fünfter Teil ist angekündigt.

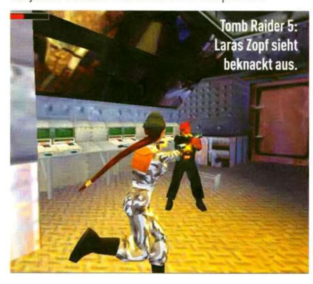

Etliche Bugs sorgten bei Die Siedler 4 anfangs für Frust.


Lara Croft

Tomb Raider 5

- **GENRE:** Action-Adventure
- **ENTWICKLER:** Core Design
- **ERSCHEINUNGSJAHR:** 1996

Der einzige virtuelle Popstar wurde 1996 geboren. Im erfolgreichsten Action-Adventure kletterte, hüpfte und rannte Archäologin Lara Croft durch 3D-Umgebungen, löste Schalterrätsel oder erledigte Gegner. Neben der gelungenen Mischung aus Puzzles und Action war vor allem die Polygongrafik damals ein Highlight. Zudem wusste Lara die männlichen Spieler mit zwei gewichtigen Argumenten zu überzeugen, die im Verlauf der Serie noch an Größe zunahmen. Bereits 1997, ein Jahr nach dem enormen Erfolg des ersten Teils, kam *Tomb Raider 2* und 1998 und 1999 folgten der dritte und vierte Teil. Im Jahr 2000 gab es mit *Tomb Raider: Die Chronik* noch mal ein neues Abenteuer, das aber nicht an die alte Herrlichkeit anknüpfen konnte. Frisch erschienen ist *Tomb Raider: Angel of Darkness*, das jedoch ebenfalls mit Schwächen zu kämpfen hat.


Tomb Raider 5: Laras Zopf sieht beknackt aus.

Diablo 4

- **GENRE:** Action-Rollenspiel
- **ENTWICKLER:** Blizzard
- **ERSCHEINUNGSJAHR:** 1997

Diablo hauchte dem totgesagten Genre Rollenspiel auf seine Art wieder Leben ein: Auf Rätsel verzichteten die Macher komplett, die Interaktion mit NPCs, Aufträge und Charaktergenerierung waren stark eingeschränkt. Worauf es Blizzard ankam, war schlicht knallharte Action. Und die war vom Feinsten. Für endlose Motivation sorgten die Charakterfortbildung und hunderte von Gegenständen, die die Sammelsucht weckten, Zaubersprüche, Monster und immer wieder neu generierte Dungeons. Besonders viel Spaß machte *Diablo* im Internet, dem Online-Dienst Battle.net von Blizzard sei Dank. Einen würdigen, wenn auch nicht gerade innovativen Nachfolger schickte Blizzard im Jahr 2000 ins Rennen. Noch immer zählt *Diablo 2* zu den beliebtesten Action-Rollenspielen.


»Neue Fernsehshow: Deutschland sucht den Megasatan.«

Wing Commander 3

3

- **GENRE:** Weltraumsimulation
- **ENTWICKLER:** Origin Systems
- **ERSCHEINUNGSJAHR:** 1994

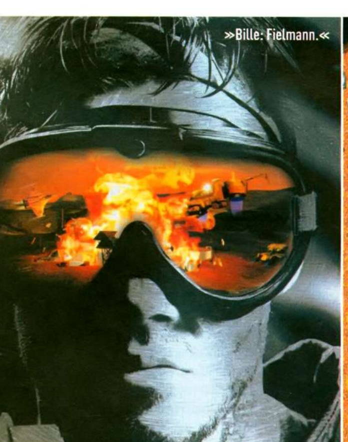
Wing Commander 3 lieferte den wohl triftigsten Grund, im Dezember 1994 auf acht Megabyte Hauptspeicher aufzurüsten. Nur wenige Titel benötigten diese – für damalige Verhältnisse – monströse RAM-Ausstattung. Aber die Anschaffung war völlig gerechtfertigt. Denn die zweite Fortsetzung der Weltraumoper hatte es in sich. Chris Roberts setzte die intrigenreiche Story mit echten Schauspielern in vielen Videosequenzen eindrucksvoll in Szene. Dabei kamen hochkarätige Hollywood-Mimen zum Einsatz wie etwa Mark Hamill (*Star Wars*), John Rhys-Davies (*Indiana Jones*) oder Malcom McDowell (*Star Trek: Generations*). Darüber hinaus zauberte die neue SVGA-Grafik-Engine beeindruckende Effekte auf den Monitor. So galt *Wing Commander 3: Heart of the Tiger* lange Zeit als beste Weltraumsimulation. Nach Teil 4 (*The Price of Freedom*) verließ Chris Roberts Origin und gründete die Spieleschmiede Digital Anvil (*Freelancer*). Mit ihr produzierte er 1999 den mittelmäßigen Kinofilm *Wing Commander* – ein riesiger Flop. *Wing Commander 5* (*Prophecy*) überzeugte samt Add-on nicht mehr und markierte 1998 das Ende der Serie.



»Der Beweis: Mark Hamill kaut Fingernägel.«



Unglaublich: Bei solchen Explosionen ging so mancher Rechner in die Knie.



»Bille: Fielmann.«



»Urlaub auf dem Bauernhof: Wo sind die Kühe hin?«

Command & Conquer

2

- **GENRE:** Echtzeitstrategie
- **ENTWICKLER:** Westwood Studios
- **ERSCHEINUNGSJAHR:** 1995

Im Jahre 1995 erfuhr das Genre Echtzeitstrategie in Deutschland einen bis dato ungekannten Boom (siehe *War-Craft 2*, Platz 18). Und das, obwohl das Spiel hierzulande nur geschnitten in den Handel kam (Öl statt Blut). *C&C* vereinte schnelle Gefechte mit einer spannenden Science-Fiction-Story sowie netten Film-Zwischensequenzen und coolen Charakteren (Kane). Neben den beiden Zusatzdisks landeten etliche Klone auf dem Markt, die zum Teil gut (*KKND*), zum Teil auch abgrundtief schlecht (*Waterworld*) waren. Der zweite Teil (*Alarmstufe Rot*) löste sich Ende 1996 vom Zukunfts-Szenario und stellte Gefechte in einem fiktiven Zweiten Weltkrieg in den Mittelpunkt. Zwischendurch gönnte Westwood dem ersten Teil unter dem Namen *C&C Gold* eine grafische Generalüberholung. Im dritten Teil (*Tiberian Sun*) ging's dann anno 1999 wieder mit GDI und NOD in den Krieg, ehe in *Alarmstufe Rot 2* wieder der leicht modifizierte Schauplatz aus Teil 2 zurückkehrte. Der kürzlich erschienene fünfte Teil ist indiziert und nicht mehr von Westwood. Die Serie wird fortgesetzt. Randnotiz: Mit *C&C: Renegade* existiert ein Ableger im Ego-Shooter-Genre.

„Boom" (Name geändert)

1

- **GENRE:** Ego-Shooter
- **ENTWICKLER:** id Software
- **ERSCHEINUNGSJAHR:** 1993

Für dieses Spiel wurde der Begriff „indiziert" quasi erfunden und katapultierte den PC als Spielemaschine ganz nach vorn. Mit „Boom" brachte id Software einen völlig neuen Grad an Realismus auf den Computerbildschirm. Das simple Spielprinzip – alles platt machen, bevor man selbst abnibbelte – tat der allgemeinen Begeisterung keinen Abbruch. Die düstere, albtraumhafte Spielumgebung war bis dahin vor allem in Sachen Atmosphäre unerreicht. Aber auch was die Gewaltdarstellung betraf, war „Boom" einzigartig. Der Nachfolger und das Add-on „Hölle auf Erden" standen dem ersten Teil in nichts nach. Noch in diesem Jahr erwartet uns mit *Doom 3* der nächste Teil der Serie. Mit einer Grafik, die einem Horrorfilm gerecht werden könnte.



1994: Die Welt war pixelig.

Doom3: »Nichts für schwache Nerven: PC-ACTION-Redakteure beim Mittagessen.«



»Lehrjahre: Zu Beginn seiner Redakteurs-Laufbahn musste Christian Bigge noch auf seiner Tastatur übernachten.«

September 1997: Die PCA-Redaktion begrüßt einen neuen Schreibsklaven. Was Herr Bigge damals noch nicht wusste: Der Kerl wollte nur seine NHLs klauen. (auf dem Bild links: Ex-Chef Christian Müller; neben CB Ex-Stabs-Schreiberling Herbert Aichinger)

Berufsberatung in Serie

TEIL 2

Wie das Leben so spielt. CHRISTIAN BIGGE sah sich schon als Uni-Professor. Dann hat's doch nur zum Spieleredakteur gereicht. Immerhin darf er als Chef die Peitsche schwingen.



Das rat ich dir!

1. WISSEN IST MACHT!

Voraussetzung für einen Job als Spieleredi ist ein fundiertes Grundwissen. Es reicht nicht, einfach nur gern zu zocken. Fragen Sie sich mal ehrlich: Interessiere ich mich auch für die Hintergründe der Branche? Kenne ich die meisten Konkurrenzprodukte in diversen Genres? Bin ich bestens über Gerüchte informiert? Bei drei positiven Antworten dürfen Sie bei Punkt 2 weiterlesen.

2. SCHREIBEN ÜBT!

Wo und wann schreiben Sie eigentlich momentan? Langt's nur für ein paar Urlaubspostkarten oder dichten Sie bereits fleißig für Webseiten oder andere Medien? Wenn Letzteres auf Sie zutrifft, haben Sie bereits begriffen, dass Sie eine flotte (und grammatikalisch korrekte) Schreibe ständig trainieren sollten.

3. AM BALL BLEIBEN!

Etliche Spiele-Journalisten stehen aufgrund des Magazin-Sterbens in den vergangenen Jahren auf der Straße. Seien Sie sich bewusst, dass Sie gegen große Konkurrenz antreten. Jobs sind rar, ergreifen Sie selbst die Initiative. Bieten Sie sich als freier Mitarbeiter an, schreiben Sie zudem klassische Bewerbungen. Nur so können Sie sicher sein, eine plötzlich entstehende Arbeitsplatzlücke nicht zu verschlafen.

4. BEWERBEN SIE SICH RICHTIG!

Ganz ehrlich: Schmierzettel-Anfragen ohne Lebenslauf und Probeartikel landen kurz nach der ersten Sichtung im Absagen-Körbchen. Beachten Sie also aus eigenem Interesse die Bewerbungs-Formalitäten, auch wenn's spießig klingt. Ich denke, Sie ahnen bereits, dass ein Job als Daddel-Redakteur nur zu höchstens 20 Prozent aus Daddeln besteht. Der Rest hat echt mit Arbeit zu tun. ;o).

5. LOS GEHT'S!

Zusammenfassung: Als PCA-Redakteur sollten Sie eine gute Schreibe, gefestigte Englischkenntnisse, fundiertes Spielewissen, selbstbewusstes, nicht arrogantes Auftreten, Sinn für Humor, Abitur oder Ausbildung vorweisen können. Sie sind nicht älter als 25 Jahre? Dann schicken Sie Ihre Bewerbung an die: Computec Media AG, Kennwort: Bewerbung PC ACTION, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Viel Glück!

Ich geb's ja zu: Ich bin ein Spiele-Nerd und kann eine klassische System-Karriere vorweisen. Als Stöpsel diente die Atari-Konsole VCS (später Atari 2.600) als Einstiegsdroge und führte mich über diverse andere Konsölchen über den C64 und den Amiga bis zum ersten PC. Zum Zeitpunkt des Heimrechner-Einstiegs zeigte der Kalender das Jahr 1987 an. Gezockt wurden überwiegend Sierra-Abenteuer wie *Larry* oder *King's Quest* und die Ur-*Ultimas*. Erst später gab's Perlen wie *Wing Commander*, *Little Big Adventure*, *NHL* oder *Grand Prix*.

DER RUBEL MUSS ROLLEN

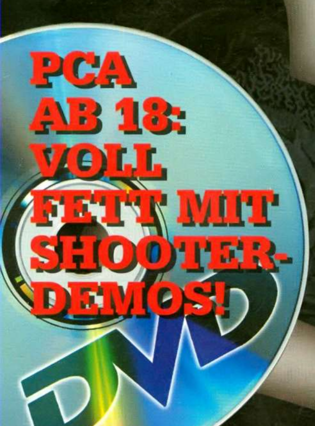
Doch das Hobby ist teuer und erfordert ständige Investitionen in neue Rechner und natürlich Spiele. Wie finanziert man das also, wenn man sich nebenbei noch um eine Berufsausbildung kümmern muss? Die Lösung: Ein Job als freier Mitarbeiter in einem Laden für Computerspiele musste her. Ich heuerte bei Softpoint (längst pleite) in Dortmund an, zockte fortan alle neuen Titel für lau und finanzierte mir durch den Job noch mein Germanistik-Studium. Genial! Dumm nur, dass ich nebenbei zudem bei einer Tageszeitung Zeilen schinden musste. Das kostete so verdammt viel Zeit. Aber schließlich wollte ich unbedingt Journalist werden. Nach Abschluss der Uni hätte es dann durch Zufall beinahe zur Uni-Karriere gereicht, doch eine mir in Aussicht gestellte Dozentenstelle wurde kurzerhand wegrationalisiert.

VERSUCH MACHT KLUCH!

Ein Weg als Tageszeitungs-Schreiberling schien vorgezeichnet, doch durch eine „Ich probier's mal"-Bewerbung landete ich 1995 als Redakteur beim Computec Verlag. Wieder gab's die Möglichkeit, Hobby und Beruf miteinander zu verbinden. Der Rest der Geschichte ist schnell erzählt: Zunächst durfte ich als Totengräber dienen und die aussterbenden Magazine *Playtime* und *Golden Disk 64* so lange wie möglich über Wasser halten. Nach einem kurzen Gastspiel bei *MCV* (*Markt für Computer- und Videospiele*) lockte Ende 1995 PC ACTION. Nach der Konzeption durch Christian Müller, Alex Geltenpoth und mir lag die Erstausgabe am 17. Januar 1996 in den Läden. Titel: ein Enthüllungsbericht über *Command & Conquer*. Treue Leser wissen, welche Höhen und Tiefen unser fröhliches Spieleblättchen seither durchlebt hat. Tiefpunkt der Karriere bis jetzt: Im Jahr 2000 wurde ich der PCA für ein paar Monate untreu, um an einem anderen Objekt zu arbeiten. Schwamm drüber! CHRISTIAN BIGGE

Achtung! Unzens Die PC-ACTION-

Jugendschutz ist gut und wichtig. Aber eben nur für Jugendliche. Deshalb gibt's ab sofort die PC-ACTION-Ab-18-Edition. Ungeniert und unzensiert mit Demos, Maps, Mods & Tools zu **ALLEN WICHTIGEN** PC-Spielen auf DVD!



PC ACTION

iert & nur im Abo Ab-18-Edition!

Seit 1. April 2003 ist das neue Jugendschutzgesetz in Kraft. Dadurch müssen die Leser unserer Kiosk-Ausgabe mit massiven Änderungen rechnen, was die Inhalte unserer Datenträger betrifft. Demos zu Ego-Shootern auf der PC-ACTION-DVD gehören aus rechtlichen Gründen der Vergangenheit an.

ACTION OHNE ACTION? NIEMALS!

PC ACTION hat sofort reagiert: Ab sofort gibt es exklusiv und **NUR** im Abo die PC-ACTION-Ab-18-Edition (darf leider nicht frei im Handel verkauft werden): mit Demos, Videos, Tools und Extra-Heftseiten im pdf-Format auf DVD. Und das auch zu Games, die von offizieller Stelle als jugendbeeinträchtigend **ODER** jugendgefährdend eingestuft wurden. Natürlich mit der entscheidenden Einschränkung: Die Belieferung erfolgt nur an Personen, die geprüftermaßen volljährig sind!

D NO – A & CH GO!

Wichtig: Außerhalb Deutschlands wird im Handel und im Abo automatisch die Ab-18-Edition ausgeliefert. Abo-Umstellung ist nicht notwendig!

SO LÄUFT'S AB

Sie können das „Ab-18-Abo" neu abschließen oder, wenn Sie bereits PC-ACTION-Abonnent sind, Ihr bestehendes Abo umstellen. Die Abwicklung ist denkbar einfach:

1. Unten stehenden Coupon ausfüllen.
2. Coupon zusammen mit einer gut lesbaren Kopie Ihres gültigen Personalausweises (Vorder- u. Rückseite) oder Reisepasses einschicken, faxen oder mailen an:

PC ACTION Abo-Service
Postfach 11 29
23612 Stockelsdorf
Fax: 0451-4906-770
E-Mail: computec.abo@pvz.de

Die Unterschiede im Überblick

PC ACTION mit DVD Kiosk-Ausgabe:
- DVD: Demos nur zu Spielen, die als nicht jugendbeeinträchtigend eingestuft wurden (DT-Control-geprüft = in etwa „USK 16 light")
- Heft: Berichterstattung über nicht indizierte Spiele

PC ACTION mit DVD Ab-18-Abo-Ausgabe:
- DVD: Demos, Trailer, Maps, Mods, Tools zu **ALLEN WICHTIGEN** Spielen!
- Heft: wie Kiosk-Ausgabe, **ABER** auf DVD mit Extra-Seiten im pdf-Format zu **ALLEN WICHTIGEN** Spielen

⇩ ABO UMSTELLEN ⇩

☒ **Bitte stellen Sie mein bestehendes PC-ACTION-Abo auf „Ab-18-Edition" (mit DVD) um.**

Abopreis und Bezugsdauer bleiben unverändert.

Hiermit bestätige ich, dass ich mein 18. Lebensjahr vollendet habe. Eine Kopie meines Personalausweises (Vorder- und Rückseite) oder Reisepasses lege ich bei.

Wichtig: Bitte Ausweiskopie und Coupon unbedingt zusammen einschicken, faxen oder per E-Mail senden!

Meine Adresse, an die auch bisher mein PC-ACTION-Abo geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Datum Unterschrift

Abo-Kunden-Nummer (falls zur Hand)

:p://ab1

⇩ PC-ACTION-ABO „AB-18-EDITION" ABSCHLIESSEN ⇩

☒ **Ja, ich möchte das PC-ACTION-Abo „Ab-18-Edition" (mit DVD).**

(€ 55,20/Jahr (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/Jahr; Österreich € 64,20/Jahr)

Hiermit bestätige ich, dass ich mein 18. Lebensjahr vollendet habe. Eine Kopie meines Personalausweises (Vorder- und Rückseite) oder Reisepasses lege ich bei.

Wichtig: Bitte Ausweiskopie und Coupon unbedingt zusammen einschicken, faxen oder per E-Mail senden!

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Datum Unterschrift

Das Abo gilt für mindestens ein Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Das Abo-Angebot gilt nur für PC ACTION.

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

☐ Bequem per Bankeinzug

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

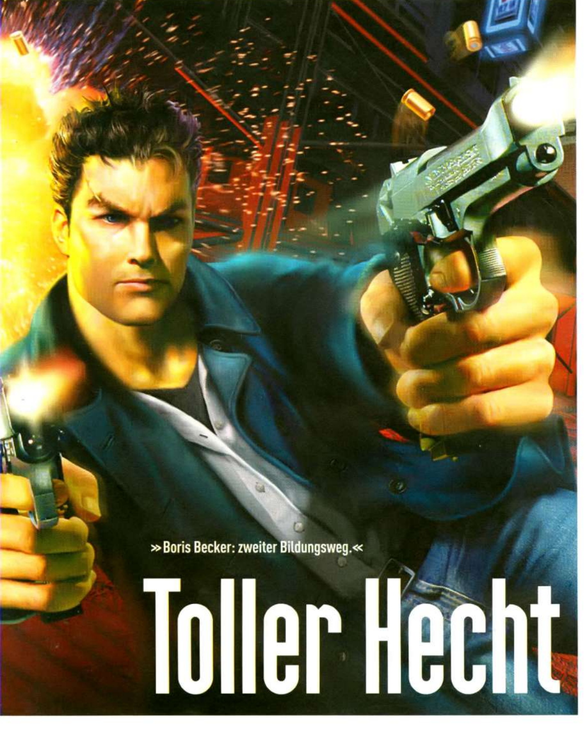
Kontoinhaber:

☐ Gegen Rechnung

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

PA JA 02

VORSCHAU



»Boris Becker: zweiter Bildungsweg.«

Toller Hecht

Max Schmärz bekommt Konkurrenz: Der Zeitlupen-Shooter DEAD TO RIGHTS erscheint doch für PC!

Action | Wie schon Max Schmärz ist Jack Slate ein Cop, der in einem Sumpf aus Korruption und Verbrechen zu ertrinken droht. In 15 Kapiteln sollen Sie das verhindern. Neben coolen Zeitlupen-Effekten auf Knopfdruck steht dem Spieler ein Hund zur Seite, den Sie auf Gegner hetzen dürfen. Auf Konsole ist der Shooter bereits erschienen. Der reichlichen Gewalt wegen allerdings nicht in Deutschland. Für die PC-Version vergab Entwickler Namco die Rechte an einen anderen Herausgeber: L.S.P. Games. Und der schlägt neue Töne an: „Das Spiel sollte auch in Deutschland bald erscheinen", verriet auf Nachfrage Laetitia Jauze von L.S.P. gegenüber PC ACTION. Ein genaues Erscheinungsdatum steht nicht fest, aber anvisiert ist der Oktober. JOACHIM HESSE



»Liebe auf den ersten Biss: Protestveranstaltung gegen Kampfhundeverordnung.«

BESSERWISSER

JOACHIM HESSE ÜBER DAS ALTER

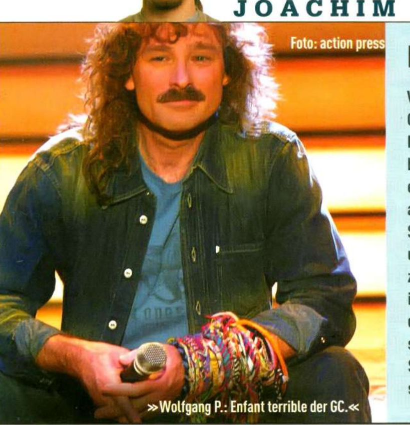


Foto: action press

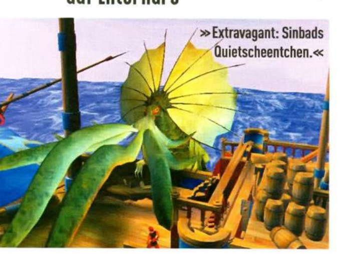
»Wolfgang P.: Enfant terrible der GC.«

Ei, ei, ei, verboten ...

Vom 21. bis 24. August öffnet zum zweiten Mal die Games Convention (GC) in Leipzig ihre Pforten. An ebenjenen Pforten dürfen Sie erstmals in diesem Jahr einem ganz besonderen Ereignis beiwohnen: Um Ihr Handgelenk wird ein Bändchen gelegt, das entsprechend Ihrem Alter und analog zu den Farben der USK-Kennzeichen koloriert ist. Sprich: Sind die Besucher zum Bleistift zwischen sechs und zwölf Jahren, wird ein gelbes Bändchen ihren Arm zieren. Sind sie zwischen 12 und 16 Jahren, verpasst man ihnen ein grünes Band und so weiter. Das dient nicht nur der Zierde Ihres Armes, sondern hat auch einen praktischen Nutzen. Die Aussteller müssen Sie nämlich von Spielen mit einer Freigabe ab 16 Jahren wegscheuchen, sollten Sie kein blaues oder rotes Band tragen. Außerdem sind „Spiele mit dem Kennzeichen USK 16 innerhalb der offenen Standgestaltung so zu positionieren, dass die Bildschirme/Displays nur für den beziehungsweise die aktiven Spieler einsehbar sind und ein ‚Zuschauen' für jüngere Messebesucher ausgeschlossen ist." Spiele für Erwachsene dürfen sogar nur Trägern des roten Verdienstordens am Band zugänglich gemacht werden. Wir bedanken uns beim neuen Jugendschutzgesetz und finden die Idee so brillant, dass wir für eine generelle Bändchenpflicht auch außerhalb der GC plädieren. Stellen Sie sich nur vor, wenn Alexander Geltenpoth in der Disco auf einen Blick erkennen könnte, ob er sich mit der neuen Bekanntschaft strafbar macht oder nicht! Oder Herr Sauerteig endlich Bier kaufen dürfte, ohne seinen Ausweis vorzeigen zu müssen! Die Welt könnte so schön sein! Weitere Infos unter: www.gc-germany.de

Nimm ein Sinbad!

Der bekannte Seeräuber auf Enterkurs



»Extravagant: Sinbads Quietscheentchen.«

Action-Adventure | Am 24. Juli läuft *Sinbad* im Kino an, da darf ein entsprechendes PC-Spiel nicht fehlen. In *Sinbad: Legend of the Seaven Seas* schickt Entwickler Small Rockets den forschen Abenteurer erneut auf die sieben Weltmeere. Sie entern fremde Schiffe, kämpfen gegen Meeresungeheuer und Skelette. Ihr Ziel: das sagenumwobene „Buch des Friedens" entdecken und das Leben Ihres besten Freundes retten. Die Story folgt dabei dicht der Filmvorlage. Anders als die Leinwandversion erscheint das PC-Spiel aber erst Ende Oktober. JOACHIM HESSE

Info: www.atari.de

Das volle Brett



»RTL II: Big-Brother-Nachfolgeshow.«

Deutsche BRETTSPIEL-Offensive

Strategie | Klaus Starke von Dartmoor Softworks besuchte uns in der Redaktion. Im Gepäck: jede Menge Brettspielumsetzungen für den PC. Ab dem 29. Juli im Laden stehen sollen *Die Expedition nach Tikal* sowie *Euphrat & Tigris*. Im August folgt *Torres* von den *Nomads*-Entwicklern, im September *Löwenherz* und im Winter *Kardinal & König*. „Fünf weitere Spiele befinden sich in Vorbereitung", so Starke. Was wir bisher begutachten durften, hinterließ vor allem bei Kennern der Vorlagen einen sehr ansprechenden Eindruck. JOACHIM HESSE

Info: www.dartmoorsoft.com

DARAUF WARTEST DU!

KOMMT ZEIT, KOMMT SPIEL



1 Λ (2)
HALF-LIFE 2
Valve
Ende September 2003

2 V (1)
DOOM 3
id Software
4. Quartal 2003

3 – (3)
MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE
Remedy Entertainment
Ende 2003

4 Λ (5)
SPELLFORCE
Phenomic Game Development
3. Quartal 2003



5 Λ (6)
COMMANDOS 3: DESTINATION BERLIN
Pyro Studios
Mitte Oktober 2003

6 V (5)
GOTHIC 2: DIE NACHT DES RABEN
Piranha Bytes
Ende August 2003



7 Λ (11)
JEDI KNIGHT 3: JEDI ACADEMY
Raven Software
Herbst 2003



8 V (4)
COUNTER-STRIKE: CONDITION ZERO
Ritual Entertainment
3. Quartal 2003





9 Λ (13)
S.T.A.L.K.E.R.: OBLIVION LOST
GSC Game World
Anfang 2004



10 V (7)
DEUS EX 2: INVISIBLE WAR
Ion Storm
3. Quartal 2003

Platz	Tendenz	Vormonat	Spiel
11	V	(9)	**FAR CRY** Crytek, 4. Quartal 2003
12	V	(10)	**WORMS 3** Team 17, 4. Quartal 2003
13	Λ	(14)	**BATTLEFIELD 1942: SECRET WEAPONS OF WW 2** Digital Illusions, 3. Quartal 2003
14	Λ	(NEU)	**HALO: COMBAT ENVOLVED** Gearbox Software, Oktober 2003
15	Λ	(NEU)	**WORLD OF WARCRAFT** Blizzard Entertainment, Anfang 2004
16	Λ	(NEU)	**DIE SIMS 2** Maxis, Anfang 2004
17	Λ	(NEU)	**SACRED** Sacred, Ascaron, 3. Quartal 2003
18	Λ	(NEU)	**NEED FOR SPEED: UNDERGROUND,** EA Black Box, Herbst 2003
19	V	(12)	**DUKE NUKEM FOREVER** 3D Realms, Winter 2666
20	V	(19)	**X² – DIE BEDROHUNG** Egosoft, Ende September 2003

DU HAST GEWONNEN!

Heike Braunert, Pirmasens
erhält ein Spiel

FREELANCER

Welches unveröffentlichte Spiel erwarten Sie am sehnsüchtigsten?

Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pcaw" und darauf folgend ein Leerzeichen und dem Spieletitel (Beispiel: pcaw Siedler 8) an die 81114* (aus Deutschland) oder 72444** (aus der Schweiz).

Oder rufen Sie einfach an:
Deutschland : 0190 658 654***
Schweiz : 0901 210 411****

Oder schicken Sie eine Postkarte mit dem Titel an:
COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC ACTION
Kennwort: „Haben Will"
Dr.-Mack-Str. 77
90762 Fürth
oder per E-Mail an habenwill@pcaction.de.

Österreicher können momentan nur per Postkarte oder E-Mail teilnehmen.

* 0.49 € (Vodafone Kunden: davon Leistungsanteil Vodafone 0,12 €, Zusatzentgelt Magazin 0,37 €); ** 0.70 Sfr; *** 0.41 € /min; **** 0.50 Sfr /min

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Gewinnbenachrichtigung erfolgt im Heft sowie schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und Computec Media AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

- Bis zu 64 Spieler gleichzeitig
- 2 Teams: USA gegen Nordvietnam
- Kampf-Jets und Helikopter
- Verschiedene Ausrüstungs-Kits für Infanterie-Klassen
- Neue Render- und Sound-Engines
- Aufgewerteter Einzelspieler-Modus
- Napalm satt

»Merke: Das Pflanzenpräparat Agiolax beseitigt auf natürliche Weise Verstopfungen aller Art.«

Da fliegst du drauf!

PC ACTION an der Front: Wir enthüllen exklusiv den Nachfolger zum Multiplayer-Überhit BATTLEFIELD 1942. Knatternde Hubschrauber, lodernde Napalm – jetzt knöpft sich Digital Illusions den Vietnamkrieg vor.



Der US-Jet hat erfolgreich eine Napalm-Bombe abgeworfen. Daraufhin steigen schon wieder die Preise für Tropenhölzer.

»Mal sehen, wie lange über diesem Stützpunkt noch die nordvietnamesische Flagge weht.«

Der Transport-Hubschrauber hat uns abgesetzt und sucht knatternd das Weite. Vorsichtig schleicht unser Trupp in den Rücken des gegnerischen Kontrollpunkts. Hinter dem nächsten Palmwedel liegt womöglich ein Vietcong auf der Lauer, der darauf hofft, dass wir in seine liebevoll aufgestellte Falle tappen. Wir warten auf das Zeichen zum Angriff: Einer unserer Jets wirft eine Napalmbombe über dem feindlichen Lager ab. Nach diesem kleinen Ablenkungsmanöver setzt unser Infanterie-Stoßtrupp sofort nach und sichert den Kontrollpunkt ... Das, liebe Leser, war wohlgemerkt keine Rekapitulation des letzten Betriebs-Wandertags, sondern unser erster Feindkontakt in *Battlefield Vietnam*. Im Frühjahr 2004 kommt der Nachfolger zum Multiplayer-Team-Shooter *Battlefield 1942*, dessen Arbeitsmoral zersetzende Wirkung alltäglich die PC-ACTION-Redaktion lahm legt. Um einen genauen Blick auf den offiziellen Nachfolger zu werfen, sind wir geschwind zum kanadischen Entwicklungsstudio von Digital Illusions entflogen – wenn auch nur in einer langweiligen Zivilmaschine. Dort dienten wir den Spielemachern heldenhaft als Kugelfang auf ihrem internen Test-Server, um Eindrücke und Detailinfos an das Redaktions-Oberkommando zu funken.

VIETNAM FÄLLT NICHT WEIT VOM STAMM

„Das Coole an *Battlefield* ist: Wir geben den Spielern einen Sandkasten zum Rumspielen und ein Ziel. Wie du es anstellst, liegt an dir und deiner Gruppe. Hier gewinnt nicht notwendigerweise der beste Action-Spieler, sondern das beste Team", fasst *Vietnam*-Designer Armando „AJ" Marini die Faszination des Spielprinzips zusammen. Dieser Erfolgsformel bleibt der Nachfolger treu: Bis zu 64 Spieler, die auf zwei Teams aufgeteilt sind, liefern sich komplexe Action-Schlachten, hoppen dabei in historische Fahrzeuge, Boote und Flieger und versuchen, durch Sicherung von Kontrollpunkten den Punktstand der anderen Seite auf null zu reduzieren.

FILM-VORBILDER

Das neue Szenario ist rund drei Jahrzehnte nach dem 2. Weltkrieg angesiedelt und bietet entsprechend moderne Waffen und Vehikel. Die Spielatmosphäre soll authentisch wirken, ohne Anspruch auf völlige historische Korrektheit zu erheben: „Wir bilden nach, was die Leute vom Vietnamkrieg erwarten – und diese Vorstellung basiert vor allem auf Hollywood-Filmen", erklärt uns Produzent Reid Schneider von Publisher Electronic Arts. Pflichtstudium für das Designteam sind deshalb nicht alte Nachrichten-Sendungen, sondern Kino-Klassiker wie *Apocalypse Now*, *Platoon*, *Full Metal Jacket* oder *Wir waren Helden*. Die genaue Anzahl der neuen Karten steht noch nicht fest, dürfte sich aber in einem ähnlichen Rahmen bewegen wie die 16 Maps des Vorgängers. Generell sollen die Schauplätze etwas kompakter wirken als in *Battlefield 1942*. Extrem weitläufige Szenarien wie die Wüsten-Missionen des Vorgängers sind out, die Kontrollpunkte rücken näher zusammen. Die Spieler sollen schneller zu spannenden Stellen auf dem Schlachtfeld gelangen und weniger häufig auf die Übersichtskarte blicken müssen.

GRÜNER WIRD'S NICHT

Beim anspielbaren Level der Demo-Version sticht sofort die saftige Dschungel-Vegetation ins Auge. Das Grünzeug bietet mehr Versteck-Gelegenheiten für Infanterie, getarnte He-

ckenschützen erkennt man vor allem am Mündungsfeuer. Die Begrünung erreicht aber nicht Dimensionen, bei denen Fahrzeugen das Vorankommen übertrieben schwer gemacht wird oder Sniper dominieren – die Spielbalance ist den Designern wichtiger als Realismus. Außerdem achtet man auf die richtige Map-Mischung. Digital Illusions plant neben Dschungel-Levels auch Karten mit weiten, offenen Feldern oder Häuserkämpfe in Städten wie zum Beispiel Hue.

DIE EXTRA-PORTION BUMP-MAPPING

Palmwedel und hohes Gras machen die Verbesserungen der Grafik-Engine bei der Landschaftsdarstellung deutlich. Bump-Mapping-Extraschichten zieren Terrain und Objekte, Lichtreflexionen sorgen für Urlaubskatalog-Optik, passende Gebäude wie Pfahlbauten und Tempelruinen runden die Kulisse ab. Die Waffenmodelle wurden allesamt animiert und spucken Patronenhülsen realistisch in die Bildmitte statt rechts zum Rand heraus. Auch Modelle vertrauter Vehikel wie Jeep und Co. werden komplett überarbeitet und durch höher aufgelöste Texturen grafisch aufgemotzt. Derzeit arbeitet das Team noch volle Pulle an den neuen Infanterie-Spielfiguren, die deshalb auf unseren ersten Screenshots noch nicht zu sehen sind.

INFANTERIE MIT KIT-WAHL

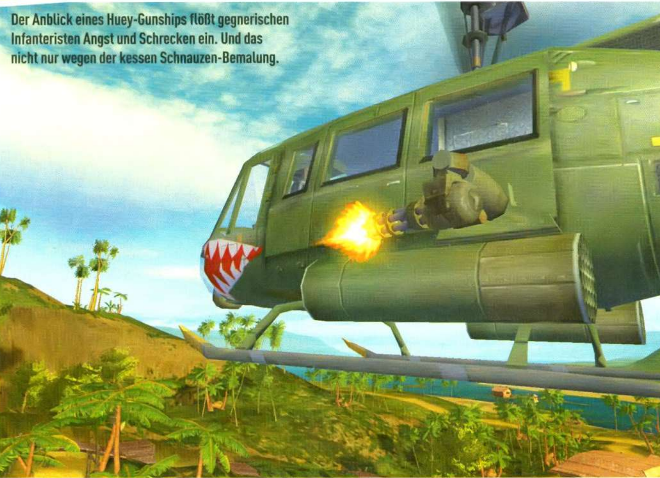
Vietnam übernimmt das Charakterklassen-Prinzip von *Battlefield 1942*. Sie haben die Wahl zwischen den fünf Infanterie-Typen Angreifer, Sanitäter, Aufklärer, Panzer-Abwehr und Ingenieur. Vom Beruf hängen Startwaffen und Sonderfähigkeiten ab, aber jeder Spieler kann jedes Vehikel benutzen. Neu ist die Wahl zwischen zwei Ausrüstungs-Kits pro Infanterie-Klasse. Der US-Aufklärer darf etwa zwischen den Gewehrtypen M-16 (schnell, aber relativ schwach) und M-60 (mehr Feuerkraft, dafür verlangsamt die Spielfigur beim Antritt) wechseln. Das Designteam experimentiert derzeit mit verschiedenen Vor- und Nachteilen für Konfigurationen herum, wie Armando Marini erklärt: „Mit separaten Kits lassen sich die beiden Seiten kreativer ausbalancieren. Wir

Mehr Spaß mit Helikoptern

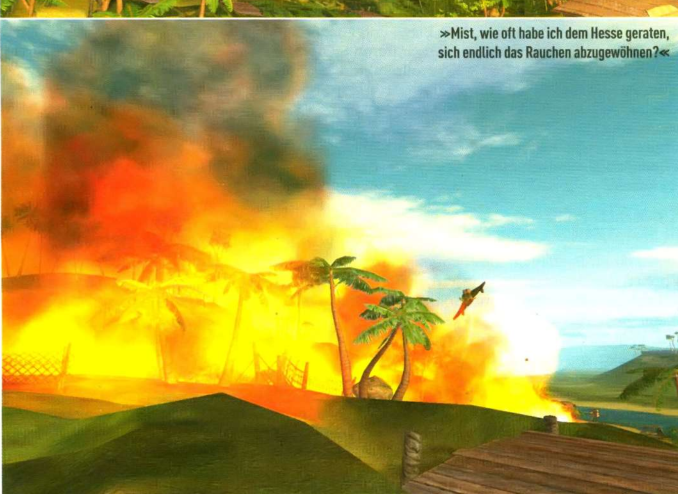
In *Battlefield 1942* waren Panzer die wichtigsten Vehikel, doch in *Vietnam* werden Hubschrauber zu den Superstars. Hier die Top-10-Dinge, die Sie im Spiel mit den verschiedenen Heli-Typen anstellen können.

1. Raketen und Granaten abfeuern
2. Infanteristen transportieren
3. Als Passagier aus fliegendem Heli schießen
4. Fahrzeuge in die Luft heben ...
5. ... an einem anderen Punkt absetzen ...
6. ... oder als Bombe zweckentfremden und auf eine gegnerische Stellung werfen
7. Gegnerische Truppen mit geklautem Heli anlocken
8. Als mobilen „Wiederbelebungspunkt" nutzen
9. In der Luft schwebend über einem Kontrollpunkt wachen
10. An den Rotorenblättern Mortadella hauchdünn aufschneiden (Achtung, dieses Feature ist noch nicht offiziell bestätigt)

Hubschrauber ... man kann nie genug davon haben.



Der Anblick eines Huey-Gunships flößt gegnerischen Infanteristen Angst und Schrecken ein. Und das nicht nur wegen der kessen Schnauzen-Bemalung.



»Mist, wie oft habe ich dem Hesse geraten, sich endlich das Rauchen abzugewöhnen?«

INTERVIEW „KOMPLETT NEUE SPIELERFAHRUNG"



Rühren! Battlefield-Vietnam-Produzent Mikael Rudberg (links) und Spieldesigner Armando „AJ" Marini (rechts) in ihrer Parade-Ausgehuniform.

Das Sonderkommando PC ACTION hat erfolgreich Digital Illusions Canada infiltriert sowie Offiziere des Entwicklungsteams verhört. Und das ganz ohne UN-Mandat ...

PC ACTION Warum habt ihr für den Nachfolger zu *Battlefield 1942* ausgerechnet den Vietnamkrieg als Szenario gewählt?

MARINI: Als es darum ging, *Battlefield* weiterzuentwickeln, hatten wir verschiedene Schauplätze in Erwägung gezogen, zum Beispiel den Koreakrieg. Wir hatten das Gefühl, dass Vietnam der Konflikt war, der im Vergleich zu *Battlefield 1942* die meisten neuen Elemente bietet. Der Schauplatz, die Vehikel und die Szenarien sind unterschiedlich genug, um eine neue Spielerfahrung zu ermöglichen.

RUDBERG: Wir versuchen auch, neue und interessante Wege zu finden, wie du mit der Spielwelt in Interaktion treten kannst, zum Beispiel das Air-Lifting mit Helikoptern. Generell werden die neuen Vehikel sehr unterschiedliche Fähigkeiten haben und gleichzeitig ins Papier-Stein-Schere-Konzept von *Battlefield* passen.

PC ACTION Was sind die wichtigsten technischen Verbesserungen?

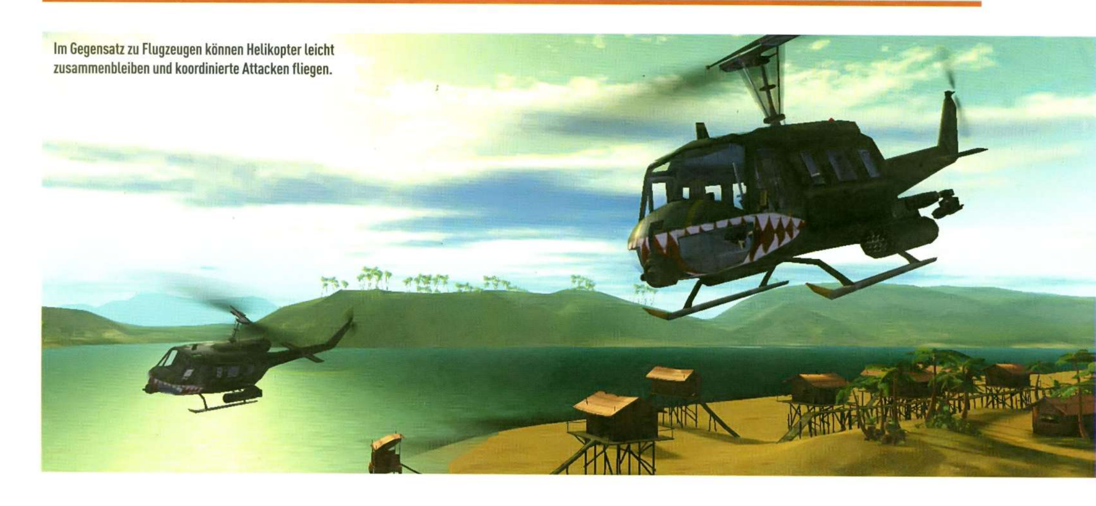
RUDBERG: Grafisch gibt's eine Menge neuer Features. Wir haben fast die gesamte Render-Engine neu geschrieben, um spektakuläre Grafikeffekte zu ermöglichen. Außerdem wird die Sound-Engine komplett ausgetauscht. Dadurch können wir ein besseres akustisches Erlebnis vermitteln.

PC ACTION Was habt ihr aus dem Verhalten der Spieler in *Battlefield*-Partien gelernt?

MARINI: Die interessanteste Erkenntnis: Die Spieler arbeiten dann am besten zusammen, wenn sie dazu nicht gezwungen werden. Wenn du ihnen die Tools gibst, um als Team zu spielen, und ihnen erlaubst, diese Entscheidung selber zu treffen, werden sie es so machen. Ein Beispiel ist der Huey-Transport-Helikopter. Ein Spieler ist der Pilot, es gibt vier offene Schützen-Positionen. Vier andere Spieler hüpfen an Bord und werden sofort zur Schlacht transportiert. Sie spielen als Team. Nicht weil wir ihnen sagen: „Ihr müsst das so machen", sondern weil sie die Option dazu haben.

PC ACTION Werdet ihr auch nach dem Erscheinen von *Vietnam* das gute, alte *Battlefield 1942* weiter hegen und pflegen?

MARINI: Auf jeden Fall! Im Herbst kommt das neue Expansion-Pack *Secret Weapons of WW II* heraus. Wir haben außerdem eine Gruppe von Leuten, das *Battlefield*-Live-Team, die sich nur darum kümmern, *Battlefield 1942* ständig zu verbessern. Ein spezielles Content-Team arbeitet außerdem an neuen Inhalten dafür. Wir supporten *1942* also definitiv weiter, während wir gleichzeitig die *Battlefield*-Reihe mit *Vietnam* erweitern. Mal sehen, was uns als Nächstes einfällt. Lasst euch überraschen!



Im Gegensatz zu Flugzeugen können Helikopter leicht zusammenbleiben und koordinierte Attacken fliegen.

könnten auch sagen: Okay, diese Waffe mag mehr Schaden anrichten, aber statt den Spieler langsamer zu machen, darf er dafür keine Granaten bei sich tragen."

VIETCONG-FALLEN

Auch die Sonderfähigkeiten der Infanteristen werden überarbeitet. Wenn ein Scout jetzt ein Ziel mit seinem Feldstecher markiert, können alle Teammitglieder es auf der Karte sehen, nicht nur die Artillerie-Besatzung. Prima, um zum Beispiel einen Helikopter auf den Standort eines Scharfschützen aufmerksam zu machen. Die nordvietnamesische Seite bekommt außerdem eine exklusive sechste Klasse spendiert, den Vietcong. Diese Guerillakämpfer beherrschen das Aufstellen von Fallen, die amerikanischer Infanterie zum Verhängnis werden. „Die Leute sollen nicht sagen ,Es macht keinen großen Unterschied, ob ich USA oder Nordvietnam spiele'", betont Armando den Willen zur größeren Differenzierung, ohne dabei die Spielbalance aus dem Lot zu bringen.

PASSAGIER SCHIESST MIT

Wichtigster Vehikel-Zuwachs für beide Seiten sind Helikopter: „In *Battlefield 1942* ist der Panzer das Rückgrat jeder Schlacht, er ist das Vehikel, dass du am meisten brauchst. Wir wollen, dass Helikopter diese Rolle in *Battlefield Vietnam* übernehmen und haben deshalb alles Mögliche unternommen, um ihn sehr zugänglich und flexibel zu machen", meint Armando Marini. Helis lassen sich nicht nur einfacher steuern und landen als Flugzeuge, sondern sind in ihrer Vielseitigkeit unschlagbar. Als Truppentransporter befördern sie Infanterie schnell zu anderen Brennpunkten des Schlachtfelds. Dabei können nicht nur fest montierte M6-Maschinengewehre bedient werden. Die restlichen Passagiere setzen zusätzlich ihre mitgebrachten Waffen ein und nehmen vom Hubschrauber aus Bodenziele unter Feuer. Insgesamt fünf Spieler passen zum Beispiel an Bord eines Transport-Hueys (Pilot plus vier schießende Mitreisende).

HELI SCHLEPPT AB

Richtig cool wird es, wenn Sie ein Fahrzeug wie einen Jeep oder Panzer an die Leine nehmen und mit dem Helikopter über die Karte befördern. So ein Air-Lift ist genau das Richtige, um im Rücken der gegnerischen Stellungen ein voll besetztes Vehikel abzusetzen.



Angesichts einer großen Panzer-Mündung sollte ein Heli-Pilot über die Freuden eines taktischen Rückzugs nachdenken.

Neue Waffen, detailliertere Modelle und sogar realistisch fliegende Patronenhülsen gibt's. Da meldet man sich doch gerne freiwillig.

»Diese Bildungs-Software vermittelt Ihnen die Faszination vietnamesischer Baukunst. Oh, und geschossen wird natürlich auch.«

USA gegen Nordvietnam

Diese Paarung ergibt ein lausiges Fußball-Spiel, aber einen spannenden militärischen Konflikt. Wer kämpft mit was, wem und warum? Hier einige Beispiele für Fahrzeuge und Flieger; die Liste ist natürlich nicht vollständig und wird noch erheblich erweitert werden.

Kategorie	USA	Nordvietnam
Infanterie	5 Klassen, ähnlich wie in *BF 1942*; zusätzliche Kits mit verschiedenen Ausrüstungs-Konfigurationen; typische Waffe: M-16	Die USA-Klassen plus Vietcong als 6; Infanterietyp; auch hier Wahl zwischen mehreren Kits pro Soldaten-Typ; typische Waffe: AK-47
Helikopter	Chinook, Cobra, verschiedene Huey-Typen (für Transport und Kampf)	Sowjetische Modelle wie Mi-8
Flugzeuge	F-4 Phantom (Jäger)	Sowjetische Modelle wie MiG-21 (Jäger)
Panzer	M2 (mittlerer Panzer), M55 (Truppentransporter)	Sowjetische Modelle wie T-54 (mittlerer Panzer), ZSU (Luftabwehr)
Sonstiges	PT-Boat, Luftabwehr-Stellungen	Boote, SAM-Luftabwehrraketen

Hmm, und was passiert wohl, wenn Sie einen unbemannten LKW auf ein feindliches MG-Nest fallen lassen? Passen Sie aber auf, dass Sie sich dabei nicht „verheben". „Jeder Helikopter hat eine bestimmte Hebekraft", erklärt Armando, „Der Huey kann höchstens einen leichten Panzer aufpicken. Du kannst auch versuchen, einen schweren Panzer mit ihm zu wuchten, aber dabei wirst du wahrscheinlich abstürzen. Verwende stattdessen lieber einen schweren Transporthubschrauber." Wenn Sie sich mit Heli und Anhängsel in die Luft erhoben haben, geht der Spaß erst richtig los. Physik und realistische Pendeleffekte machen das Abschleppmanöver zu einem Eiertanz. Die Air-Lift-Idee kam dem Team von Digital Illusions übrigens angesichts einer Szene in Coppolas Vietnam-Kriegsfilm *Apocalypse Now*, in der ein Patrouillenboot von einem Heli abgeworfen wird. Hubschrauber sind natürlich nicht nur für Kurierdienste da. Neben Transport-Spezialisten gibt es auch spezielle Kampfmodelle. So bietet ein Assault-Huey Platz für zwei Spieler: Der Pilot schießt Raketen, während der Co-Pilot einen Granatwerfer bedient. Außerdem ist geplant, dass eliminierte Spieler in einem

Die neue Render-Engine sorgt für hübschere Lichteffekte und satte Dschungel-Vegetation. Fast so schön wie in Ikeas Topfpflanzen-Abteilung.

Chinook-Hubschrauber wiederbelebt werden dürfen. All diese Beispiele betreffen zwar die US-Seite, aber bei den Nordvietnamesen wird es vergleichbare Möglichkeiten geben. Für Luftfrachten vertraut man dort auf sowjetische Wertarbeit wie zum Beispiel den Mi-8-Hubschrauber.

SCHON GEHÖRT?

Neben dem charakteristischen Knattersound kräftig wirbelnder Rotorenblätter verursachen Helis je nach Seite einen zusätzlichen Geräuschteppich. Aus US-Modellen dröhnt Vietnam-Ära-zeitgemäße Rockmusik à la Jimi Hendrix, für die nordvietnamesischen Hubschrauber sind schrille Propaganda-Durchsagen geplant. Das bringt zum einen viel Atmosphäre und erlaubt zum anderen hinterlistige Tricks. So kann ein Nordvietnam-Spieler einen US-Helikopter klauen, dessen vertrauter Sound nichts Böses ahnende amerikanische Infanteristen anlockt. Das nur so als kleine kreative Anregung. Wie verfuhr das Team eigentlich bei der Selektion von Vehikeln für *Battlefield Vietnam*? Die Designer sahen sich an, welche Modelle in dem Kriegsschauplatz eingesetzt wurden und pickten sich dann die Vertreter mit dem höchsten „Wow-Faktor" heraus, wie Armando bekennt: „Die F-4 Phantom hat zum Beispiel dieselbe Funktionalität wie einige andere Jäger. Aber es ist einfach ein sexy Teil und wunderschön anzuschauen." Hätten wir ja nie vermutet, dass die Kerle aufs Äußere achten.

NAPALM LÄSST NICHTS ANBRENNEN

Apropos Wow-Faktor: Mit den Worten „Es wäre nicht Vietnam ohne die Napalm-Bombe" lässt Armando im Tiefflug die berüchtigte Brandwurfsendung der Amis plumpsen. Der knusprige Flammeneffekt ist nicht die einzige Besonderheit. Während die Bomben in *Battlefield 1942* ein rundes Explosionszentrum haben, verursacht Napalm einen Schadens-Korridor. Derzeit ist es noch eine Spielbalance-Frage, wie weit dieser sich erstrecken wird. Komplette Dschungel wird man mit Napalm aber nicht abbrennen können. Ob ein für den Vietnamkrieg typischer Aspekt auch im Spiel berücksichtigt wird, hängt immer davon ab, ob dadurch die Integrität des *Battlefield*-Gameplays gewahrt bleibt. Kämpfe in Tunneln wird es zum Beispiel nicht geben, denn die sind nicht teamfreundlich genug. Stellen Sie sich aber auf ausgedehnte Gräben ein, in denen Infanteristen nur darauf warten, dass ein Panzer über sie hinwegtuckert. Nicht zu vergessen ist der Einzelspieler-Modus für all die einsamen „Offline und weit weg vom nächsten Netzwerk"-Stunden im Leben. Der Kampf gegen Bots war im Vorgänger nicht mehr als ein nettes Training für den Ernst des Mehrspieler-Lebens. In *Battlefield Vietnam* soll die Kampagne gegen Computergegner wesentlich aufwendiger präsentiert und spielerisch gehaltvoller werden, das Designteam brütet zur Stunde über den Details.

HEINRICH LENHARDT

BF VIETNAM

GENRE:	Mehrspieler-Shooter
ENTWICKLER:	Digital Illusions /Electronic Arts
FERTIG ZU:	50 %
ERSCHEINT:	1. Quartal 2004
VERGLEICHBAR:	Battlefield 1942
INTERNET:	www.battlefield1942.ea.com

KOMMENTAR

HEINRICH LENHARDT



Selbstlos und intensiv habe ich den Vorgänger *Battlefield 1942* – öhem – „recherchiert". Mit dessen heiliger Spielgefühlformel gehen die Entwickler so behutsam um wie wir Deutsche mit dem bayerischen Reinheitsgebot für Bier. Erwarten Sie beim Nachfolger also nichts radikal anderes, aber spätestens nach dem ersten Helikopter-Probeflug dürften Sie aufs Neue angefixt sein. Dazu kommen Verbesserungen wie verschiedene Ausrüstungs-Kits für Infanterie und die aufgehübschte Grafik. Fans von Multiplayer-Action stellen sich schon mal auf eine neue Online-Mobilmachung ein, auch wenn Vietnam als Schauplatz spontan nicht den großen Faszinations-Kick auslöst.



- Zweites Add-on zum Team-Shooter
- 8 neue Karten
- 16 neue Vehikel und Flieger
- 4 neue Waffen
- 1 zusätzlicher Spielmodus

Geheimheit!

Vom fliegenden Spawn Point C-47 aus hüpfen die US-Truppen am Fallschirm in den Einsatz. Das MG vertreibt Stechmücken und feindliche Flugzeuge.

»Dieses knuffige Kerlchen ist nicht das neue Smart-SUV, sondern ein Sturmtiger-Panzer. Praktisch beim Rückwärtseinparken – und dann erst diese Kalibergröße ...«

Schneller als ein wilder Eber: Auf dem flinken Motorrad geben bis zu zwei Spieler Gas.

Mit aberwitzigen Waffen vom Jet-Prototyp bis zum Raketen-Rucksack geht der Mehrspieler-Weltkrieg mit dem Add-on SECRET WEAPONS in die zweite Verlängerung.

Wir alle haben so unsere kleinen Geheimnisse. Bigge trocknet Blumen in seinem Poesiealbum, Hesse spielt heimlich unter der Bettdecke auf seinem pinkfarbenen Game Boy *Harry Potter*. Und alle möglichen Erfinder schraubten im Dienste der Militärs während des 2. Weltkriegs an experimentellen Geheimwaffen, um den Feind dank besserer Gerätschaften in die Knie zu zwingen. Diesen Ideen-Fundus plünderte Digital Illusions gnadenlos für *Secret Weapons of WW II*, das zweite Erweiterungs-Paket zu *Battlefield 1942*.

AUS FORSCHUNG UND TECHNIK

Dabei haben die Designer den Begriff „Secret Weapons" sehr weit gefasst. Zu den 16 neuen Geheimwaffen gehören nicht nur Technologien, die im 2. Weltkrieg auch wirklich eingesetzt wurden. Sieben Modelle basieren auf Konzepten und halbgaren Prototypen, die es nicht bis zur Praxisreife geschafft hatten. Historiker schreien „Verrat!", Action-Spieler dürfen sich umso mehr freuen. Denn gerade die etwas schrägeren Neuzugänge sind es, die dem Add-on viel Unterhaltungswert verleihen dürften.

RAKETEN IM RUCKSACK

Platz 1 in unserer „Hui!"-Rangliste hat der Raketen-Rucksack sicher. Diese aufsammelbare Sonder-Ausrüstung enthält einen schnuckeligen Ranzen, der Sie auf Knopfdruck vom Boden der Tatsachen abheben lässt. Das bedeutet aber nicht, dass Sie Superman-mäßig und die Spielbalance ruinierend ständig durch die Luft schwirren. Der knappe Sprit des Rucksacks erlaubt nur größere Hopser, was immer noch gut genug ist, um geschwind ein Dach zu besetzen, einen Tiefflieger zu erschrecken oder mal schnell abzuhauen. Wer sich als tollkühner Raketenmann versucht, muss aber mit der erbsigen Sanitäter-MP vorlieb nehmen – alles der Spielbalance zuliebe. Ansonsten erfreut sich die Infanterie neuer Waffen wie dem Mauser-K98-Granatwerfer, der Auto-5-Schrotflinte oder einem tödlichem Wurfmesser. Ein halbautomatisches Scharfschützengewehr sorgt dafür, dass Sie nach jedem Schuss im Zoom-Modus bleiben, um schnell mehrmals hintereinander zu snipern. Denn im Leben, im Leben, geht mancher Schuss daneben.

SCHNELLER UND TÖDLICHER

Bei den neuen Fahrzeugen fällt ein Motorrad mit Beiwagen auf, von dem aus ein Passagier eine MG bedienen kann. Mit der „Wasserfall" gibt es die erste direkt steuerbare Rakete. Nach dem Start von einem Kontroll-

AUF DVD
VIDEO

Alle meine Battlefielder

Wie viele Kalorien hat mein *Battlefield 1942* wirklich? Welche lebensnotwendigen Vitamine enthalten die einzelnen Expansion Packs? Unsere kleine Schlachtfeld-Übersicht hilft Ihnen bei der Weltkriegs-Planung.

	Battlefield 1942	Road to Rome	Secret Weapons of WW II
			
Was?	Das Hauptprogramm, die Mutter aller Schlachten	Erste Erweiterung, läuft nur zusammen mit BF 1942	Zweite Erweiterung, läuft nur zusammen mit BF 1942
Wann?	Seit September 2002	Seit Februar 2003	Geplant für September 2003
Karten?	16	6	8
Vehikel?	35	8	16
Waffen?	19	3	4
Dosierung?	Am besten 3x täglich: essenzieller Bestandteil einer ausgewogenen Team-Shooter-Diät.	Optionaler Snack für Fans, welche die 16 Standard-Karten nicht mehr sehen können.	Tendenz: „immer öfter". Vielseitige Vitaminspritze mit zusätzlichem Spielmodus.

raum aus wird auf die Perspektive des Luftabwehr-Geschosses umgeschaltet. Deftig und direkt geht der „Sturmtiger" zur Sache. Dieser neue deutsche Panzer ballert aus einer 380mm-Kanone – und damit perforiert man mehr als nur Löschpapier. Dank des Amphibien-Truppentransporters LVT-2 behalten unsere Mannen auch bei einer Flussdurchquerung trockene Socken. Bei den Fliegern gibt es extrem schnelle Neuzugänge wie die AW-52 oder den Goblin-Jet. Taktisch sehr interessant sind Großraum-Flugzeuge, die als mobile Wiederbelebungspunkte dienen. Die dicken Brummer bewegen sich nicht auf einer fixen Route, sondern können von einem Piloten gesteuert werden. Damit manövrieren Sie eine Quelle steten Truppennachschubs zu beliebigen Positionen auf der Karte. Allerdings dürfte die Gegenseite hochmotiviert sein, die fliegenden Stützpunkte schnellstens abzuschießen.

HAT GUTE KARTEN

Die zusätzlichen Schlachtfeld-Karten in *Road to Rome* wandten sich eher an ambitionierte Italien-Urlauber und variierten das Thema „weitläufige, mediterrane Hügellandschaften" mehr oder weniger originell. Die acht Schauplätze von *Secret Weapons* sind abwechslungsreicher und haben echten Greatest-Hits-Charme. Städtekampf in Essen, Nachtmission in Prag, verschneite Winterlandschaften in Norwegen, Kampf ums V2-Forschungslabor in Peenemünde und Sturm auf den Adlerhorst – das dürfte Sie eine Weile auslasten. Zuwachs auch bei der Spielvarianten-Familie: Zu Conquest, Capture the Flag und Deathmatch gesellt sich ein neuer, aufgabenorientierter Modus, der entfernt an Assault von *Unreal Tournament* erinnert: Team A muss zum Beispiel innerhalb eines vorgegebenen Zeitrahmens eine Fabrik zerstören; Team B gewinnt, indem diese Missetat verhindert wird.

HEINRICH LENHARDT

»Das schreit irgendwie nach einer Karaoke-Session mit Elton Johns „Rocket Man".«



Hat nur scheinbar den aerodynamischen Charme einer schwangeren Hummel: Der US-Jäger Goblin ist ebenso schnell wie wendig.

Reden wie ein Wasserfall kann ja jeder. Mit der gleichnamigen Lenkrakete (im Vordergrund) machen Sie feindliche Flieger mundtot.



»Neue deutsche Vehikel-Welle und Uniform-Herbstkollektion. Der Aufklärer könnte auch mal wieder seine Helmbepflanzung gießen.«

BF: SECRET WEAPONS

GENRE:	Multiplayer-Shooter
ENTWICKLER:	Digital Illusions/Electronic Arts
FERTIG ZU:	80 %
ERSCHEINT:	September 2003
VERGLEICHBAR:	Battlefield 1942
INTERNET:	www.battlefield1942.com

KOMMENTAR



HEINRICH LENHARDT

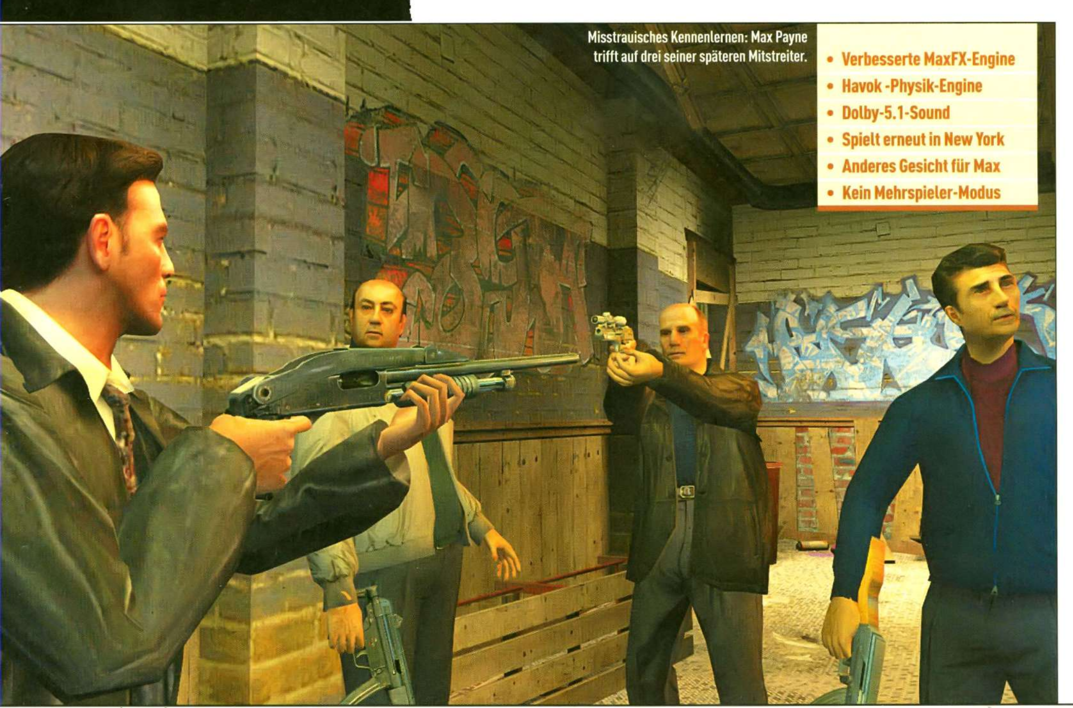
Nein, ich habe kein *Battlefield*-Abhängigkeitsproblem. Es ist völlig normal, dass ich noch um 2:15 Uhr morgens vor dem Monitor sitze und wilde Seemannsflüche von mir gebe, weil der Feind an unserem Flieger-Spawn-Point campt. Der neue Expansion Pack dürfte den Schlafmangel zusätzlich verschärfen: Neben dem etwas biederen *Road to Rome* wirkt *Secret Weapons* exotischer und origineller, obendrein gibt es den neuen, zielorientierten Modus. Wenn die Spielbalance wilde Ideen wie Raketenrucksack & Co. überlebt, dann wird daraus eine Pflicht-Anschaffung für *Battlefield*-Fans.

Liebe

Max Schmärz alias Max Payne kehrt zurück! Und diesmal findet er seine große Liebe. Doch dazu gehören immer noch zwei ...

Hart aber herzlich: Max Payne und Mona Sax (rechte Seite).

Seit eineinhalb Jahren geistert der Name *Max Payne 2* durch unsere „Haben will"-Charts. Zu sehen oder hören gab es von dem Spiel bisher noch nichts. Außer der bloßen Ankündigung bewies nicht mal ein kleiner Screenshot die Existenz des Action-Nachfolgers. Doch ab sofort gestaltet sich die Lage anders: Wir sprachen für Sie mit Remedy Entertainment und präsentieren Ihnen die ersten Bilder und Hintergrundinformationen zu dem potenziellen Action-Highlight. Wir kommen direkt zur Sache. New York. Ein raues Pflaster. Etwa ein Jahr nach den im Vorgänger geschilderten tragischen Ereignissen arbeitet Max Payne wieder in seinem alten Job als Polizist. Dann ein Einsatz: In einer Zwischensequenz geht Payne auf den Raum zu, in dem er den Geiselnehmer vermutet. Hinter der Tür ein Bild des Schreckens. Auf einem Stuhl sitzt ei-



Misstrauisches Kennenlernen: Max Payne trifft auf drei seiner späteren Mitstreiter.

- Verbesserte MaxFX-Engine
- Havok -Physik-Engine
- Dolby-5.1-Sound
- Spielt erneut in New York
- Anderes Gesicht für Max
- Kein Mehrspieler-Modus

schmärzt

ne verängstigte Frau. Neben ihr steht ein bewaffneter und nervöser Mann. „Ich bring dich um!", schreit er fortwährend. Bevor Payne die Situation analysieren kann, drückt der Verbrecher den Abzug seiner Feuerwaffe durch. Ein Schuss bellt, das Opfer sackt leblos zu Boden. „Oh nein, nicht noch einmal", schießt es Payne durch den Kopf. „Ich komme wieder zu spät!" Nach diesem Rückblick auf den Tod seiner Frau in Teil 1 sind Sie an der Reihe. Schluss mit der selbstablaufenden Sequenz: Der Shooter schaltet auf Handsteuerung um!

TANZE KUGELBALLETT MIT MIR!

Spielen dürfen Sie wie gewohnt aus der Verfolgerperspektive. Zeitlupeneffekte mit der so genannten Bullet Time selbstverständlich inklusive. Der Spieler muss nun mit ein paar Schüssen aus seiner Beretta dafür sorgen, dass der Wahnsinnige keinen weiteren Schaden anrichtet. Gesagt, getan. Ein toter Mörder mehr in der Verbecherstatistik. Doch wenn Sie glauben, damit wäre die Sache gegessen, täuschen Sie sich. Der Kerl hatte Freunde! Doch kein durchgeknallter Einzeltäter? Sie fliehen, bis Sie zu einem Raum mit Fahrstuhltür kommen. Endstation. Sie sind umstellt. In der allerhöchsten Not öffnet sich plötzlich die Fahrstuhltür. Ei-



» Händewaschen nicht vergessen: Krawatte im Reißverschluss eingeklemmt. «

WARUM NICHT FINNLAND?

Die Entwickler von *Max Payne 2* kommen aus Finnland. Markus Stein (Bild), der Chef-Programmierer, ist allerdings Deutscher und arbeitet auch die meiste Zeit von der Heimat aus. Wir verraten Ihnen die Hintergründe.

Schönere Frauen

Aus Deutschland kommen Super-Modells wie Claudia Schiffer oder Heidi Klum (Bild).



Finnland kann nur mit Mika Häkkinen aufwarten. Nicht sehr erotisch.





Niedrigere Bierpreise

Hopfen und Malz, Gott erhalt's: Eine Bierflasche mit 0,33 Liter kostet in Deutschland rund 50 Cent.

Wer sich mit Bier in Finnland besäuft, kann sich kein Taxi mehr leisten. Eine kleine Flasche kostet dort im Durchschnitt rund 1,20 Euro.

Einfachere Partnersuche

In Deutschland finden sich auf einem Quadratkilometer 233 Einwohner. Das sind 233 mögliche Lebensgefährten.

In Finnland gibt es nur 15 Einwohner pro Quadratkilometer. Und die sprechen auch noch finnisch!

Coolere Fabelwesen

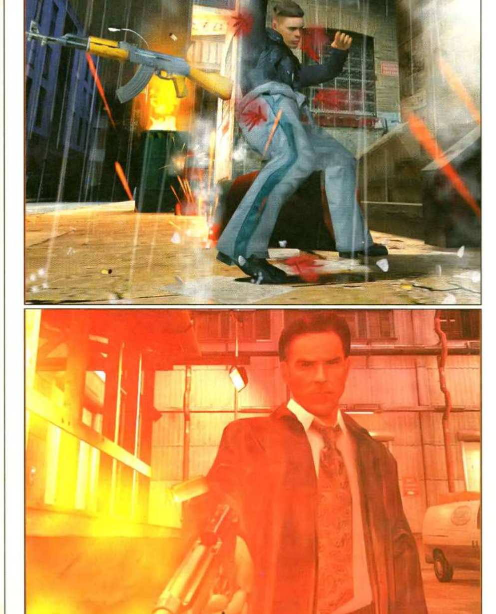
In Deutschland arbeitet Wolfgang Thierse. Der sitzt für die SPD im Bundestag und ist dort Präsident. Cooler läuft dort keiner herum.

Am Berg Korvatunturi in Nord-Lappland wohnt der Weihnachtsmann. Dort ist es zwar sehr cool, aber selbst kleine Kin-





Fotos (4): action press



»Ausgestorbene Sportart: Breakdance.«

»Ledermantel: 300 Euro. 70er-Jahre-Krawatte: 3 Euro. Eine Kugel im Lauf: unbezahlbar.«

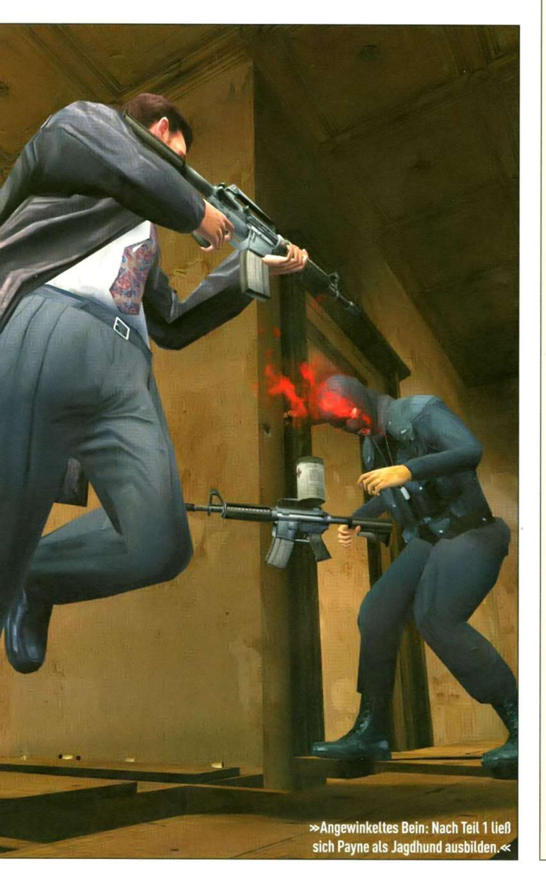
ne Frau schießt Ihre Widersacher zu Boden, bis nur noch Sie beide übrig sind und in die Mündungen Ihrer Pistolen blicken. Sie schauen genauer hin. Erstaunen macht sich breit: „Mona?"

WER IST MONA? FANS KENNEN BEREITS DIE ANTWORT.

„*The Fall of Max Payne* ist eine Film-Noir-Liebesgeschichte zwischen dem Polizist Max Payne und Mona Sax, einer weiblichen Mordverdächtigen", erklärt Sam Lake, der Story-Autor des Spiels. Falls Sie sich erinnern: Mona tauchte bereits im ersten Teil auf, schien dort allerdings recht unsanft das Zeitliche gesegnet zu haben. Ein Irrtum, wie sich jetzt herausstellt! „Aus dem Blickwinkel dieser Liebesgeschichte können wir das Spiel viel intensiver und persönlicher für Max gestalten", fährt Lake fort. „Ein angemessener, ausgereifter Femme-fatale-Charakter fehlte einfach. Trotzdem bleibt das Spiel natürlich düster, tragisch und brutal. Nur dadurch, dass die Story tiefer in den Spielablauf eingebettet ist, steigen eben die Einsätze." Frauen schön und gut, aber eine Liebesgeschichte? Wollen Actionspieler das wirklich? Laut Lake auf jeden Fall: „Wir sind selbst Spieler. Und als diese fühlten wir bei Remedy, dass es höchste Zeit wurde, dass jemand so etwas umsetzt. Die Spieler sind erwachsen geworden und die Spiele sollten da nicht nachstehen."

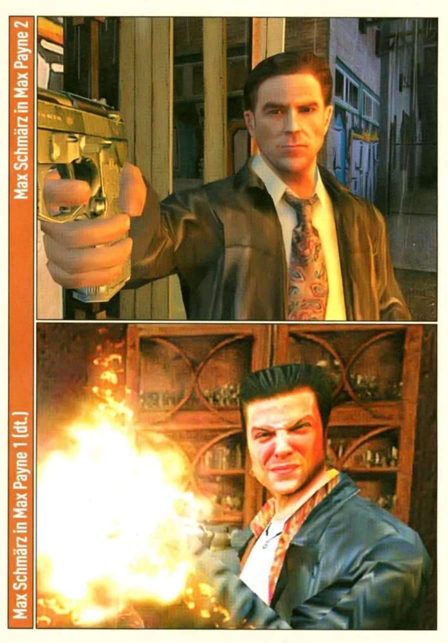
FACE OFF!

Starke Worte. Da passt es ins Bild, dass auch Max Payne selbst erwachsener aussieht. Böse Zungen verwenden sogar das Wort „alt". Der Grund: Für die Gesichtstexturen aller Charaktere verzichtete Remedy diesmal auf die Mienen des eigenen Teams, sondern wählte völlig neue Darsteller. Allesamt professionelle Schauspieler aus dem echten Big Apple. Okay, Max Payne tritt also mit einem anderen Gesicht auf. Diesen für Fans doch etwas befremdlichen Schritt begründet Scott Miller von Mitentwickler 3D Realms in der Hauptsache mit Zeitproblemen, die Ex-Payne-Gesicht und Storyschreiber Sam Lake durch das ständige Pendeln zwischen seinem Sitz in Finnland und den Aufnahmestudios in New York bekommen hätte. Das Ergebnis bleibt trotzdem gewöhnungsbedürftig. Nicht nur, dass Payne Krawatte trägt: Er sieht wirklich komplett anders aus und ähnelt äußerlich mittlerweile Christian Bale, dem Filmstar aus *American Psycho* und *Equilibrium*. Vielleicht dachten die Entwickler schlicht und ergreifend, dass eine Romanze glaubhafter erscheint, wenn einer der beiden Liebenden nicht ständig ein Gesicht macht, als erledige er gerade auf der Toilette das Geschäft seines Lebens. Wer weiß. Max Payne blickt jedenfalls deutlich gelassener drein als im Vorgänger. Dank der Gesichtsanimationen lässt er diesmal sogar Gefühlsregungen erkennen. Ein weiterer Trost: Wie es aussieht, durfte er seine alte Synchronstimme behalten ... immerhin. An eine neue Stimme müssen Sie sich vermut-


»Angewinkeltes Bein: Nach Teil 1 ließ sich Payne als Jagdhund ausbilden.«

Zeig mir dein Gesicht!

Max Payne erobert eine Hochburg der Frauen: Er bekam ein Facelifting. Allerdings haben die Ärzte gepfuscht, denn er sieht nun älter aus als vorher. Entscheiden Sie selbst, welcher Schmärz Ihnen besser gefällt.


Max Schmärz in Max Payne 2

Max Schmärz in Max Payne 1 (dt.)

lich allerdings spätestens beim kommenden *Max Payne*-Kinofilm gewöhnen. Wer da die Hauptrolle spielt, ist noch ungewiss. Bestätigt wurde bislang nur, dass sich Shawn Ryan (*Angel*, *Nash Bridges*) um das Drehbuch kümmert. Gerüchten zufolge orientiert er sich dabei an Teil 1.

SO REAL, WIE EIN COMIC NUR SEIN KANN

Auch *Max Payne 2* leugnet nicht seine Wurzeln. Sie treffen im Spiel außer Mona Sax noch andere Bekannte aus dem Vorgänger. Ein heißer Kandidat ist zum Beispiel der Cop, der die Jagd auf Payne leitete. Die Comic-Panels, die zwischen den Levels die Handlung vorantrieben, finden in einer überarbeiteten Form wieder Verwendung. Besonders stolz ist Remedy auf die künstliche Intelligenz der Nichtspieler-Charaktere. Angeblich reagieren die inzwischen äußerst realitätsnah und selbstständig. Da Sie auch in einigen Abschnitten mit solchen Burschen zusammenarbeiten müssen, sicherlich kein Fehler. Für korrekteres Einhalten physikalischer Gesetze sorgt die Havok-Engine, die ebenfalls in Spielen wie *Half-Life 2* und *Deus Ex 2* zum Einsatz kommt. Remedy erwarb die Lizenz und implementierte sie laut Projektleiter Petri Jarvilehto problemlos in die „neu programmierte" MaxFX-Grafik-Engine ein.

FREUDE UND LEID GEHÖREN ZUSAMMEN

Bei der neuen Hintergrundstory durchläuft Payne sämtliche Höhen und Tiefen, die sich ein Story-Schreiber nur ausdenken kann. „Am Anfang des Spiels beschuldigt man Max, einen anderen Officer erschossen zu haben", erläutert Lake. Im Unterschied zum Vorgänger bekennt sich Payne diesmal schuldig. Dass das nicht alles ist, können Sie sich denken. Schließlich muss ja auch die Sache mit Mona hineinpassen. „Das ganze Spiel findet in New York City statt. Es ist Herbst, es regnet und es ist 2:30 Uhr in der Früh." Die genauen Orte möchten die finnischen Entwickler nicht preisgeben. Nur so viel ist sicher: Das World Trade Center spielt keine Rolle. Wie es aussieht, dürfen Sie bereits ab Mitte November auf Streife gehen. Wir halten Sie auf dem Laufenden.

JOACHIM HESSE

MAX PAYNE 2

GENRE:	Action
ENTWICKLER:	Remedy/3D Realms/Take 2
FERTIG ZU:	70 %
ERSCHEINT:	November 2003
VERGLEICHBAR:	Enter the Matrix, Tomb Raider
INTERNET:	www.maxpayne2.com

KOMMENTAR

JOACHIM HESSE



Bei James Bond wechseln ebenfalls ständig die Hauptdarsteller und niemanden juckt es. Da man Mister Payne ohnehin meist von hinten sieht, macht mir das neue Gesicht vermutlich weniger aus als zunächst befürchtet. Die Grafik gefällt mir sehr gut, die Engine neu erfunden hat Remedy gegenüber Teil 1 aber keinesfalls. Wer Zeitlupe mag und von *Enter the Matrix* enttäuscht wurde, könnte mit *Max Payne 2* jedenfalls seinen Erlöser finden. Ich freu mich drauf!

»Wie man im Freien perfekt einen abseilt, sehen Sie auf diesem Bild.«

»Packender Showdown im Sonnenuntergang. (Eine abgelutschtere Bildunterschrift gabs wohl nicht?)«

Hier liegen Sie richtig!

- Nichtlineares Missionsdesign
- Eigens entwickelte Grafik-Engine
- DirectX 9 wird unterstützt
- Situationsabhängiger Soundtrack



AUF DVD
VIDEO

»Die KI ist so weit entwickelt, dass Gegner sogar am Boden schlafen, weil das besser für die Wirbelsäule ist!«

Das gilt nicht nur für Jack Carvers Gegner. FAR CRY entwickelt sich nämlich immer mehr zu einem echten Pflichttitel für Ego-Shooter-Freunde!

„Schon wieder eine *Far Cry*-Vorschau", denken Sie jetzt vielleicht, „gab es doch schon in der vergangenen Ausgabe." Wir sind eigentlich immun, was typische Hype-Themen betrifft. Aber ziehen Sie sich doch einfach die neuen Screenshots und das exklusive Video auf unserem Datenträger rein! Dann dürften Sie die Euphorie verstehen. Wenn Sie als Jack Carver durch schummrig ausgeleuchtete Gänge hetzen, intelligent agierende Pixel-Söldner mit der Pistole perforieren und dann ohne Ladezeiten plötzlich ins Freie wechseln, wo Ihnen ein Inselparadies wie aus dem Urlaubsprospekt schier den Atem raubt, möchte man vor Freude weinen.

MACH, WAS DU WILLST!

Far Cry bietet ein nichtlineares Missionsdesign. Der viel strapazierte Begriff „totale Spielerfreiheit" drängt sich da wieder mal auf. Allerdings hat auch diese Freiheit – wie in jedem anderen Computerspiel – ihre Grenzen. Das intelligente Level-Design erlaubt jedoch viele Lösungswege und gerade die riesigen Außenareale sind geradezu prädestiniert für Experimente. Sie wollen durch den Dschungel schleichen, weil Sie auf die andere Seite der Insel müssen? Das ist natürlich die kürzeste Strecke. Doch ebenso könnten Sie mit dem Buggy hinfahren oder das Eiland einfach bequem mit dem Boot umqueren. Diverse Fahrzeuge sorgen für spielerische Abwechslung, wobei die Macher aus dem fränkischen Coburg noch nicht alle Vehikel präsentieren wollten. In der fertigen Version soll man die Inseln sogar mit einem Paraglider aus luftigen Höhen bewundern dürfen. Ob man den Gegnern dann von oben auf den Kopf spucken kann, wollte man uns aber ebenfalls nicht verraten. So sind sie eben, die Entwickler. Die wichtigsten Informationen heben sie sich immer bis zum Schluss auf! AHMET ISCITÜRK

FAR CRY

GENRE:	Ego-Shooter
ENTWICKLER:	CryTek/Ubi Soft
FERTIG ZU:	85 %
ERSCHEINT:	November/Dezember 2003
VERGLEICHBAR:	I.G.I 2
INTERNET:	www.crytek.de

KOMMENTAR

AHMET ISCITÜRK

Da muss ich echt meinen Hut ziehen. Und dabei hab ich gar keinen! Jedes Mal, wenn wir uns *Far Cry* ansehen, haben die CryTek-Jungs wieder irgendwas verbessert. War *Far Cry* bisher vor allem wegen seiner Optik im Gespräch, zeigt sich immer mehr, dass auch die Spielbarkeit mithalten kann. Und wenn man bedenkt, dass viele Details noch immer nicht preisgegeben wurden, dann lässt die Verkaufsversion wahrlich Großes erhoffen. Wen wundert's? Genau wie bei der PC ACTION sitzt auch an der Spitze von CryTek ein Türke. Wir wissen halt, wie es geht!

»Geh weg mit der Axt, du Arschgesicht! Moment mal ... du hast ja gar kein Gesicht!«

- PAIN-Engine
- Online-Matches über Gamespy
- Dauerfeuer-Action à la *Serious Sam*
- 24 Levels

AUF DVD
VIDEO

Hackte X

Nach einem Autounfall befinden Sie sich in einer Parallelwelt zwischen Himmel und Hölle. Ja, PAINKILLER ist Mistery pur!

Fassen wir zusammen. Es gibt Taktik-Shooter en masse. Man hat fast den Eindruck, die Dinger würden auf Bäumen wachsen. Fun-Ballereien wie *Serious Sam 2* hingegen sind rar gesät. Okay, gerade erschien Ubi Softs *Will Rock*, aber der Willi allein macht das Kraut auch nicht fett. Da kommt *Painkiller* von Dreamcatcher Games doch gerade recht. *Painkiller* ist Ballern pur. Hier gibt es nur den Spieler, seinen rechten Zeigefinger und jede Menge Monster, die um einen bleiernen Einlauf betteln. Die Story klingt ebenso krank wie die Gegnerschar aussieht. Sie schlüpfen in die Rolle von Daniel Garner, der bei einem Autounfall den Löffel abgibt. Doch anscheinend hat er die extragroße Arschkarte gezogen, denn jetzt hängt er plötzlich zwischen Himmel und Hölle fest. Und was macht man in so einem Fall? Genau, man rennt durch die Gegend und ballert sich durch Horden von Untoten und Dämonen!

NOVEMBER-PAIN

Momentan liegt uns lediglich eine Vorab-Version vor, die erst drei Levels umfasst. Ist nicht viel, aber es reicht, um sich einen guten Eindruck vom fertigen Spiel zu verschaffen, das 24 Einzelspieler-Levels umfassen soll. Diverse Mehrspieler-Modi sind natürlich ebenfalls eingeplant. Bis zu 32 Spieler dürfen dann an einem Match teilnehmen. Klingt doch gut, oder? Im November ist es so weit. Dann kommt *Painkiller* in die Läden und wir freuen uns darauf, noch mehr Dämonen perforieren zu dürfen. Manchmal sind die einfachsten Dinge halt am schönsten!

AHMET ISCITÜRK

PAINKILLER

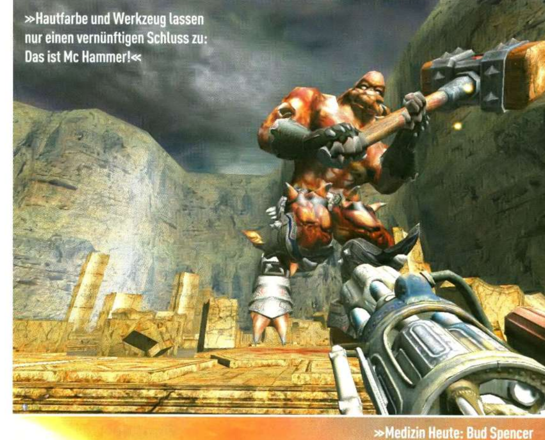
GENRE:	Ego-Shooter
ENTWICKLER:	People Can Fly/ Dreamcatcher G.
FERTIG ZU:	85 %
ERSCHEINT:	November
VERGLEICHBAR:	Serious Sam 2
INTERNET:	www.painkillergame.com

KOMMENTAR

AHMET ISCITÜRK



Rennen, ballern, Zeugs einsammeln – das war's dann auch schon. Komischerweise habe ich mich trotzdem kaum von *Painkiller* losreißen können. Gegner- und Level-Design sind düster und versprühen einen morbiden Charme. Die Steuerung ist astrein und irgendwie passt alles schön zusammen. Das sprichwörtliche Sahnehäubchen sind für mich die spektakulären Bosskämpfe. Die bieten nämlich was fürs Auge und treiben es in Sachen Action auf die Spitze. Ich freu mich!



»Hautfarbe und Werkzeug lassen nur einen vernünftigen Schluss zu: Das ist Mc Hammer!«



»Medizin Heute: Bud Spencer lässt sich das Fett mit einer Minigun absaugen.«

- 14 Missionen
- 18 Waffen
- 8 Fahrzeugtypen
- 10 Klimazonen
- Mehrspielermodus für bis zu 32 Spieler

»Neulich beim Fallschirmspringen: Saubere Landung!«

Da bist du platt!

Frische Ballerkost aus Polen: Mit dem optisch ansprechenden Ego-Shooter CHROME machen unsere osteuropäischen Nachbarn Jagd auf Battlefield 1942 & Co.!

Auch in der futuristischen Welt von *Chrome* gibt es ein massives Arbeitslosigkeitsproblem. Bolt Logan, Hauptdarsteller des mit vielen Taktik-Elementen angereicherten Action-Spiels, hat aber keine Sorgen in dieser Richtung. Er hat sich kurzerhand als Kopfgeldjäger selbstständig gemacht. Als die Auftragslage immer schlechter wird, düst er mit seinem Raumschiff auf den Planeten Valkyria. Dieser ist ein wahres Paradies für Söldner und Kopfgeldjäger, aber auch verdammt gefährlich – denn hier macht jeder Jagd auf jeden und der Kampf um die lukrativsten Aufträge tobt erbittert.

AUF DVD
VIDEO

SAURE SAURIER

Mit Plasmawumme, Raketenwerfer und diversen anderen Hightech-Waffen machen Sie in der 14 Missionen starken Einzelspielerkampagne Jagd auf Verbrecher und sonstige Kreaturen. Zu letzterer Gattung zählen unter anderem wild gewordene Flugsaurier sowie weitere lebensbedrohliche Urzeit-Mutationen. Vor jedem Einsatz müssen Sie Ihre Ausrüstung (Waffen, Granaten, Medi-Packs etc.) in Ihrem Rucksack verstauen. Da der Platz dort begrenzt ist, bleibt auch schon mal ein Ausrüs-



»Sahara-Touristen: Neue Spur.«



Mithilfe spezieller Implantate können Sie Ihre Muskelkraft steigern.

Feuer frei! Dank der futuristischen Superwummen nehmen wir es selbst mit XXL-Gegnern auf.

Ab in den Dschungel: Die Einzelspielerkampagne entführt Sie in zehn Klimazonen!

»Das Gartenbauamt schlägt zurück: Rasen betreten verboten.«

tungsgegenstand zurück. Neue Munition oder Schießeisen liegen bei *Chrome* übrigens nicht so einfach in der Gegend rum, sondern müssen eliminierten Gegnern abgeknöpft werden. Größere Strecken können Sie in acht Fahrzeugtypen zurücklegen, die größtenteils bewaffnet sind. Darüber hinaus können Sie mithilfe spezieller Implantate die Muskelkraft oder den Sehnerv Ihres Protagonisten stärken. Das beschert Ihrem Söldner unter anderem eine verbesserte Zielgenauigkeit, ein höheres Tempo oder eine größere Sprungkraft.

BLÜHENDE LANDSCHAFTEN

Die Missionen spielen in verhältnismäßig großen und abwechslungsreichen Arealen mit erstaunlich hoher Sichtweite. Mal müssen Sie sich unbemerkt in ein geheimes Laboratorium einschleichen, ein anderes Mal gleich mehrere Leute auf einmal um die Ecke bringen oder einem Kollegen aus sicherer Entfernung als Scharfschütze Feuerschutz geben – was in der uns vorliegenden Beta-Version reichlich Laune machte. Neben dem eigentlichen Ziel erhalten Sie während einer Mission oft weitere Aufträge, die es zu erfüllen gilt. Die 14 Missionen der Kampagne sind mit einer spannenden Hintergrundgeschichte und hübschen Zwischensequenzen verknüpft.

MEHR FÜR MEHRSPIELER

Ausgesprochen ansehnlich ist auch die hauseigene *Chrome*-Engine, die neben hoch aufgelösten Landschaftsgrafiken sehenswerte Licht- und Spiegeleffekte darstellt – einen flotten Rechner vorausgesetzt. In der Beta-Version sahen die Bewegungen der Gegner allerdings noch etwas hölzern aus und auch deren künstliche Intelligenz wies einige Schwächen auf. So schossen diese oft erst viel zu spät zurück oder bemerkten den Feind überhaupt nicht. Mit KI-Mängeln, die hoffentlich noch beseitigt werden, brauchen sich Freunde gepflegter Mehrspielerduelle nicht herumplagen. In der Verkaufsversion sollen sich bis zu 32 Kopfgeldjäger auf speziellen Karten vergnügen dürfen. Klingt gut!

CHRISTIAN SAUERTEIG

CHROME

GENRE:	Ego-Shooter
ENTWICKLER:	Techland
FERTIG ZU:	80 %
ERSCHEINT:	Herbst 2003
VERGLEICHBAR:	Battlefield 1942, Deus Ex
INTERNET:	chrome.techland.com.pl

KOMMENTAR

CHRISTIAN SAUERTEIG



Chrome erinnert mit seinen riesigen Arealen und diversen Flug- und Fahrzeugen an *Battlefield 1942*, bietet neben dem vielversprechenden Mehrspielermodus für 32 Mann aber auch eine umfangreiche Solo-Kampagne mit 14 Missionen. In Kombination mit der leckeren Optik könnte uns da im Herbst ein echter Überraschungshit erwarten – wir sind gespannt.



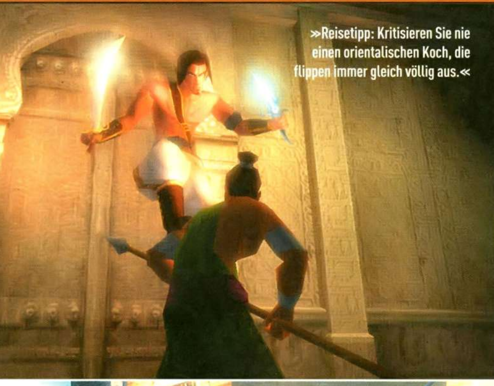
»Seit Sarah Connor schwanger ist, geht sie nur mit Schleier aus dem Haus und offenbart masochistische Züge.«

Ein guter Stecher!

Der Prinz ist zurück: Mit PRINCE OF PERSIA – THE SANDS OF TIME darf der Orient-Recke ein spannendes Abenteuer bestreiten. Vielversprechend!

Lang, lang ist's her: Der erste Teil der *Prince of Persia*-Trilogie, der vor über zehn Jahren über die Amiga-Monitore flackerte, stellte einen Meilenstein im Jump&Run-Genre dar. Abgesehen von der für damalige Verhältnisse unglaublich guten Grafik, dem abwechslungsreichen Leveldesign und den actiongeladenen Kampfeinlagen konnten Zocker nie zuvor derart realgetreue Charakteranimationen bewundern. Die riesige Fangemeinschaft ließ nicht lange auf sich warten. Nun, mehr als ein Jahrzehnt nach dem bahnbrechenden Erfolg des unvergessenen Klassikers, dürfen sich Liebhaber der angestaubten Serie ein Loch ins Knie freuen. Mit *Prince of Persia – The Sands of Time* hauchen die Spieleschmiede Ubi Soft und der geistige Schöpfer der Serie, Jordan Mechner, dem schmucken Prinz neues Leben ein. Und wenn man den Worten von Art Director Alex Drouin

Fast wie bei Matrix: Kämpfen in Zeitlupe.



»Reisetipp: Kritisieren Sie nie einen orientalischen Koch, die flippen immer gleich völlig aus.«



»Jack the Ripper: nicht gerade ein netter Geselle.«

Vertrauen schenken kann, soll dieses Abenteuer wieder einmal Standards in puncto Animationen setzen.

GUTER WILLE, FATALE FOLGEN

In *Prince of Persia – The Sands of Time* geht's erneut in die orientalischen Gefilde des alten Persien. Die Hintergrundgeschichte des nunmehr vierten Abenteuers ist schnell erzählt: In der Heimat des Prinzen wütet ein grausamer Krieg. Gewillt, diesem Treiben ein Ende zu setzen, lauscht der Thronanwärter den Worten eines zwielichtigen Wesirs, der ihn auf die Suche nach zwei geheimnisvollen Artefakten schickt. Es geht um einen Dolch und das Stundenglas der Zeit. Die Reise ist erfolgreich. Durch die dunklen Kräfte der üblen Klinge geleitet, zerbricht der junge Recke jedoch das Stundenglas und setzt damit die Sande der Zeit frei. Die Wirkung ist fatal: Jeder, der diese Sande berührt, verwandelt sich augenblicklich in ein monsterartiges Wesen. Nur der Prinz ist vor dem Fluch gefeit und muss nun einen Weg finden, den Bann zu brechen.

WER HAT AN DER UHR GEDREHT?

Angepasst an die Standards der heutigen Action-Helden, besitzt der neue Prinz ein breites Spektrum an Handlungsmöglichkeiten. Sie klettern beispielsweise Pfähle hinauf, rennen Wände hoch, schwingen sich an Seilen und Vorhängen über Abgründe und balancieren auf Balken und Felsvorsprüngen. Zudem beherrschen Sie diverse Schwert- und Kampftechniken (brasilianische, asiatische etc.). Und Sie besitzen natürlich den unheilvollen Dolch, der vier Kräfte in sich beherbergt. Sie können zum einen den Verlauf der Zeit verlangsamen und so Ihre Gegner in Max-Schmärz-Manier zur Strecke bringen. Oder Sie lassen die Uhr nur für sich schneller ticken und treten und schlagen flinker um sich, als Ihre Widersacher schauen können. Die dritte Fähigkeit kommt bei Ihrem Ableben zum Zuge. Dann spulen Sie einfach das Geschehene zurück und probieren den gefährlichen Akt erneut. Als vierte Alternative bietet sich ein Blick in die Zukunft, der Sie mit wichtigen Informationen beglückt. Doch Vorsicht: Bei jedem Gebrauch der Dolch-Kräfte sinkt Ihr so genanntes Sand-Meter. Wenn die Anzeige leer ist, müssen Sie erst ein paar Feinde im altbewährten Stil kloppen, um es wieder zu füllen.

VIELVERSPRECHENDER ERSTEINDRUCK

Sie steuern den Helden hauptsächlich in der Verfolgerperspektive, können aber zusätzlich auf drei Arten von Blickwinkeln zurückgreifen. Mit der freien Kamera bestimmen Sie die Ansicht selbst. Die transparente Kamera nutzt von der Software vorgegebene Pfade. Und die ästhetische oder alternative Kamera ermöglicht in jedem Raum eine zusätzliche Ansicht. Für die Grafik nutzt das Montreal-Team von Ubi Soft (bekannt durch *Splinter Cell*) die JADE-Engine, die ursprünglich für den kommenden Titel *Beyond Good & Evil* entwickelt wurde. Auf den ersten Blick eine wirklich gute Entscheidung. Die Licht- und Schatteneffekte sind atemberaubend, die Szenarien detailliert und die Animationen (Haare und Kleider bewegen sich, sobald ein Lüftchen weht etc.) und Kampfdarstellungen schier beeindruckend. Bleibt zu hoffen, dass der fertige Titel dem Ersteindruck standhält. TANJA BUNKE

PRINCE OF PERSIA

GENRE:	Action-Adventure
ENTWICKLER:	Ubi Soft
FERTIG ZU:	85 %
ERSCHEINT:	November
VERGLEICHBAR:	Heavy Metal F.A.K.K. 2
INTERNET:	www.prince-of-persia.com

KOMMENTAR



TANJA BUNKE

Seit dem ersten Titel der *Prince of Persia*-Reihe zähle ich mich selbst zu der Fangemeinde von Jordan Mechners Orient-Abenteuer. Entsprechend war ich aus dem Häuschen, als ich von einer Fortsetzung hörte. Und was die Jungs und Mädels von Ubi Soft versprechen, klingt einfach nur umwerfend. Das bislang veröffentlichte Bild- und Videomaterial unterstreicht meinen Ersteindruck. Kurzum: Ich bin wie ein Flitzebogen auf das fertige Produkt gespannt.

»Cyclops: Neues Kostüm.«

- Spielfilm dient als Vorgeschichte
- 30 Missionen
- 4 Waffen
- 3 Modifikationen pro Waffe
- Minispiel: Lightcycle-Rennen
- Bis zu 16 Spieler im Mehrspielermodus

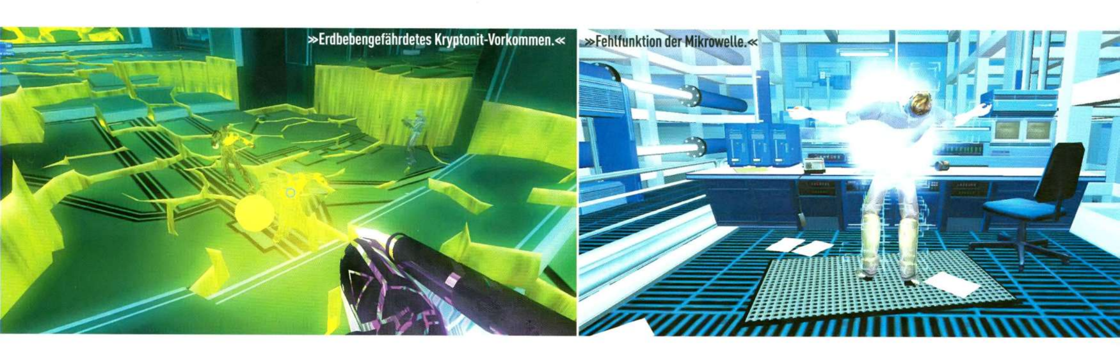
Bitte ein Bit!

Als digitalisierter User Jet springen Sie bei TRON 2.0 in den Cyberspace, sprechen mit Bits und Bytes, reparieren korrupte Daten, hacken sich in Systeme und bekämpfen Viren.

Vor 21 Jahren sorgte der Spielfilm *Tron* für Furore: In den Innereien eines Computers half das Programm Tron dem durch einen Laser digitalisierten Programmierer Flynn, die Diktatur des Master-Kontrollprogramms zu beenden. Die Präsentation des Films ist veraltet, trotzdem bleibt der Streifen sehenswert. Schon allein, weil das Actionspiel *Tron 2.0* darauf basiert. Der Sohn Flynns kommt in eine ähnliche Lage wie 20 Jahre zuvor: Ein Laser digitalisiert ihn und er findet sich im Cyberspace wieder. Die von seinem Vater geschaffene künstliche Intelligenz Ma3a sucht so die Hilfe des Users, um gegen einen Virenbefall vorzugehen. Im Laufe der Story stellt sich heraus, dass der ebenfalls digitalisierte User Thorne hinter dem Virus steckt. Als Jet müssen Sie dessen Machenschaften beenden, den Virus vernichten und Ihren Vater retten.

DU SIEHST JA ALT AUS!

Grafisch hält sich *Tron 2.0* an den Spielfilmklassiker: Programme und User sehen aus wie Menschen, mit einem richtigen Gesicht. Wände, Türen und Terminals leuchten schwach von innen. Die Optik wirkt absichtlich nüchtern,



»Erdbebengefährdetes Kryptonit-Vorkommen.«

»Fehlfunktion der Mikrowelle.«

Leuchtende Frisbees dienen als Wurfgeschosse.

»Geänderte Vorfahrtsregel.«

»Öffentliche Telefone sind im Handy-Zeitalter total out.«

kalt und steril. Wie sonst soll das Innenleben eines Computers aussehen? Einen chaotischen und kranken Eindruck vermitteln hingegen die vom Virus befallenen Bereiche: Verseuchte Programme und Wände strahlen in einem ungesunden Grün. Trotz der Retro-Optik gibt's über die Qualität der Grafik nichts zu maulen. Auch wenn hauptsächlich nur die fotorealistischen Gesichter die wahren Fähigkeiten der Engine demonstrieren. In dieser surrealen Welt sind Sie als User nicht allmächtig. Andere Programme können Ihre Daten beschädigen und sogar löschen. Abgesehen von der abgefahrenen Vorgeschichte spielt sich *Tron 2.0* ähnlich wie ein typischer Ego-Shooter: Als Waffen dienen Speicherdiskus, Schockstab, ein explosiver Ball und ein Elektronengitter. Diese Gerätschaften können Sie jeweils auf drei Arten modifizieren. Jedoch mit banaler Ballerei allein kommen Sie in *Tron 2.0* nicht weit.

SEID GEGRÜSST PROGRAMME!

Dialoge mit Programmen, Zwischensequenzen und kleinere Rätsel sorgen für Abwechslung und Anspruch. Ihren Charakter können Sie wie in einem Rollenspiel langsam entwickeln. Jet sammelt Erfahrung und verbessert seine Fähigkeiten, indem er nach Ihren Vorgaben mehr Lebenskraft, stärkere Waffen oder eine höhere Datentransferrate erhält. Geklaute und dann installierte Subroutinen steigern zudem weitere Fertigkeiten, wie beispielsweise seine Sprungkraft. Statt mit blanker Gewalt können Sie auch versuchen, unbemerkt in die feindlichen Datensysteme einzudringen, indem Sie die Schleichfähigkeit Jets erhöhen. Auf Ihrem abenteuerlichen Weg durch den Cyberspace begleitet Sie ein Byte, das ziemlich hochnäsig Ratschläge erteilt. Damit spielt *Tron 2.0* auf einige witzige Szenen im zugehörigen Spielfilm an, in denen sich User Flynn mit einem einsilbigen Bit unterhält, dessen Vokabular zwangsläufig nur aus „Ja" und „Nein" besteht.

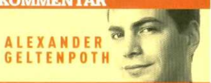
CRASHTEST

Im Umfang des Actionspiels ist das für *Tron* typische Lightcycle-Spiel enthalten: Als Biker versuchen Sie, Ihre Gegner in einen Crash zu treiben. Die virtuellen Motorräder ziehen zu diesem Zweck eine Wand hinter sich her, an der andere Fahrer zerschellen können. Kurven sind stets rechtwinklig und werden blitzschnell gefahren. Im Cyberspace haben physikalische Gesetze wie die Fliehkraft keine Bedeutung. Deswegen sollten Sie diesen Modus auch nicht aus der Ego-Perspektive zocken – es sei denn, Sie haben eine Kotztüte griffbereit. Und die brauchen Sie, von dieser Ausnahme abgesehen, für *Tron 2.0* sicherlich nicht. ALEXANDER GELTENPOTH

TRON 2.0

GENRE:	Ego-Shooter
ENTWICKLER:	Monolith/Disney Interactive
FERTIG ZU:	99 %
ERSCHEINT:	26. August
VERGLEICHBAR:	Deus Ex, Jedi Outcast
INTERNET:	www.tron20.net

KOMMENTAR


ALEXANDER GELTENPOTH

Sie sollten den Spielfilm schon gesehen haben, um den vollen Spaß aus *Tron 2.0* zu ziehen. Sonst entgehen Ihnen viele witzige Anspielungen und Details. Außerdem könnte es Nichtkennern von *Tron* schwer fallen, sich mit der Atmosphäre anzufreunden. Steuerung und Spielweise sind erfrischend innovativ. Die Gefechte mit dem Speicherdiskus fungieren damit als Beispiel für den Ego-Shooter: Der Umgang mit dieser Primärwaffe ist leicht zu lernen, aber schwer zu meistern. Die Schauspieler für den Film mussten auch mehrere Wochen mit Frisbees üben, ehe die Dreharbeiten zu diesen Szenen beginnen konnten.



»Tschuldigung, wo haut man bei dieser Jolle bitte den Turbo rein?«

- Sieben karibische Inseln
- Säbelduelle, Seeschlachten, Handel, Rätsel
- Rund 30 Haupt-Quests
- Charakterentwicklung wie bei einem Rollenspiel
- Handlungsfreiheit
- Arcade- und Simulationsmodus
- Nachfolger von *Sea Dogs*

Steuer, Mann!

Mist! Die Franzosen greifen Ihr beschauliches Piratennest an. Also hissen Sie die Segel und nehmen in FLUCH DER KARIBIK erst mal Reißaus. Ähh, und wie funktioniert doch gleich die Navigation?

AUF DVD
VIDEO

Als Captain Nathaniel Hawk entkommen Sie nur knapp den französischen Eroberern. Ihre erste Aufgabe: Berichten Sie dem englischen Gouverneur des Nachbareilandes vom feigen Überfall. Der ist ziemlich sauer und beansprucht kurzerhand Ihr Schiff und Ihre Dienste. Im Auftrag der Krone sollen Sie in rund 30 Missionen die konkurrierenden Mächte ausspionieren, Piraten vertrimmen und Handel treiben. Ein lukrativer Job. Doch reich und berühmt werden können Sie bei *Fluch der Karibik* auf vielerlei Arten. Denn die Piratensimulation lässt Ihnen völlige Handlungsfreiheit. Jederzeit können Sie in die Story ein- und wieder aussteigen. Dazwischen bleibt genug Zeit, um die sieben karibischen Inseln zu erforschen, eigene Talente auszubauen und nach einem sagenumwobenen Schatz Ausschau zu halten.

EN GARDE!

Aber Vorsicht! Wenn Sie eigenständig auf Erkundungstour gehen und vom vorgezeichneten Weg abweichen, kann es passieren, dass Sie unbeabsichtigt einen Freibeuter-Schlupfwinkel aufstöbern. Dann hilft nur noch der Griff zu Rapier und Pistole. Die Kämpfe an Land sind eher taktischer Natur. Hier kommt es vornehmlich aufs Timing an. Sie entscheiden, wann Sie zustechen, parieren, sich ducken oder zurückspringen. Kein Problem!

WO WAR NOCH MAL BACKBORD?

Wesentlich anspruchsvoller gestalten sich die Seegefechte. Während Sie normalerweise Ihr Schiffchen auf einer 2D-Karte kreuzen lassen, wechselt die Ansicht für die Kämpfe in den 3D-Modus. Schnell offenbart sich eine der Stärken des Spiels. Die realistische Simulation der Wettereffekte ist ein optischer Leckerbissen. Aber warum muss die Kombination aus Maus- und Tastatursteuerung so kompliziert sein, dass man sie ohne abgeschlossenes (Handbuch-)Studium kaum meistern kann? Okay, theoretisch geht's so: Mit der Tastatur aktivieren Sie Symbole, die diverse Kommandos verbergen. Zuerst wählen Sie Ihre Munition aus. Wollen Sie Ihrem Gegner die Segel zerfetzen oder dessen Crew mithilfe von Streukugeln dezimieren, bevor Sie klar zum Entern sind? Gleichzeitig müssen Sie den Seegang, die Windrichtung und den Abschusswinkel der Kugeln im Auge behalten. Wenn Sie etwas falsch machen, finden Sie sich schnell auf dem Meeresgrund wieder – sehr zur Freude der Haie und Ihres Gegners. Ehrlich: Wir benötigten viele frustrierende Versuche, bevor wir das erste Mal die Tücken der Steuerung schnell genug umschiffen konnten, um eine popelige Schaluppe zu kapern und deren Ladung einzusacken. Wie schwer sich ein Gefecht gegen einen erfahrenen Piraten gestaltet, können Sie sich selbst ausmalen.

SCHON MAL MORROWIND GESPIELT?

Trotz der Steuerung sollten Sie sich ruhig auf *Fluch der Karibik* einlassen, denn der Genre-Mix fasziniert durch jede Menge Freibeuter-Atmosphäre und bietet mehr Tiefgang als eine spanische Galeone. Die einzelnen Küstenstädtchen wirken


Klar, vier gegen einen ist ja auch voll fair!



Charakterstudie: Würden Sie diesem Mann Ihr Boot anvertrauen?


»Wer nix taucht, kriegt nasse Füße!«

sehr lebendig, weil Sie mit jedem Bewohner ein Pläuschchen halten können, was Ihnen nicht selten wichtige Informationen einbringt. Wie bei einem Rollenspiel erhalten Sie Erfahrungspunkte für erfolgreiche Missionen, versenkte Schiffe oder siegreiche Säbelduelle. Die Punkte dürfen Sie in zehn Charakterwerte investieren. Wenn Sie sich hauptsächlich friedlich als Händler verdingen möchten, sollten Sie die Werte Glück und Verhandlungsgeschick steigern. Wollen Sie lieber Kähne entern, so verbessern Sie am besten Ihre Talente als Kanonier und Degenfechter. Im Spielverlauf dürfen Sie bis zu drei Offiziere anheuern, die Sie auf Ihrem Abenteuer begleiten und deren Fähigkeiten sich ebenfalls stufenweise verbessern. Lediglich auf einen Mehrspielermodus müssen Sie verzichten.

FLUCH DER KARIBIK

GENRE:	Action-Adventure
ENTWICKLER:	Akella/Ubi Soft
FERTIG ZU:	85 %
ERSCHEINT:	28. August 2003
VERGLEICHBAR:	Pirates, Sea Dogs
INTERNET:	http://pirates.bethsoft.com

KOMMENTAR


CHRISTIAN BIGGE

Ich liebe alte Piratenschinken mit Errol Flynn und Burt Lancaster und vergöttere Sid Meiers Kultspiel *Pirates*. Schon die Betaversion von *Fluch der Karibik* vermag den Charme der Vorbilder auf den Monitor zu zaubern. Das gelingt vor allem durch die Handlungsfreiheit im Spiel und dessen vortreffliche Präsentation. Allerdings haben die Entwickler von Akella das Steuerrad nicht neu erfunden, die komplexe Kombi aus Maus- und Tastaturbedienung erfordert viel Einarbeitungszeit. Grrr! Seebären werden dennoch auf ihre Kosten kommen.

Hier bist du kein Depp!

Jawohl, das PC-Spiel *Fluch der Karibik* heißt *Fluch der Karibik*, weil am 9. September der Kinofilm *Fluch der Karibik* die deutschen Leinwände erobern will. In den Hauptrollen: Johnny Depp als Captain Jack Sparrow, Keira Knightley als entführte und rattenscharfe Gouverneurs-Tochter Elizabeth Swann sowie Orlando „Legolas" Bloom als Sparrows romantischer Gegenspieler. Alles klar? Gut, dann wollen wir mal noch mehr Verwirrung stiften: Der Kinostreifen basiert auf der uralten Disneyland-Attraktion „Pirates of the Caribbean" und heißt in Amiland auch so. Weil man bei Disney wohl der Meinung war, dass das in Deutschland keine Sau versteht, hat man den Film kurzerhand umbenannt. Ubi Soft pfropfte dem Spiel dann die Filmlizenz auf. Kinospektakel und PC-Titel haben sonst nichts miteinander zu schaffen. Die Story des Spiels ist vor der eigentlichen Filmhandlung angesiedelt. Captain Hawk (Spiel) ist also quasi der Vorgänger von Captain Sparrow (Film). Verstanden? Puh!

Filminfo: http://pirates.movies.go.com


Herr Bloom und Herr Depp riskieren schon mal ein Auge.


Kein Wunder! Welcher Pirat würde diese Schnalle nicht retten wollen?

»Wie bei Ahmet Iscitürk am FKK-Strand: Vor dem Panzerrohr scharen sich die Massen.«

»Im Ostblock herrscht in Sachen Mode ein gewisses Defizit.«

»Dieses Fahrzeug ist sehr einsteigerfreundlich! Verstehen Sie? Der Typ steigt ein! Hahaha!«

Damit ist viel Staat zu machen!

Intrigen, dunkle Machenschaften und Erpressung sind bei REPUBLIC: THE REVOLUTION an der Tagesordnung. Klar, schließlich spielen Sie ja auch einen Politiker!

Achtung, hoher Besuch im Anmarsch! Demis Hassabis, Entwickler-Wunderkind und Zögling von Peter Molyneux, hat persönlich bei uns vorbeigeschaut. Voller Stolz präsentierte er eine ziemlich fortgeschrittene Version von *Republic: The Revolution*. Sein neues Baby, das noch diesen Monat erscheinen soll, lässt sich gar nicht so leicht beschreiben. Alleine die Einordnung in ein Genre fällt relativ schwer. Der Spieler ist Führer einer politischen Gruppierung und das Ziel ist es, möglichst viele Anhänger, Macht und Geld anzuhäufen und die Opposition zum Schweigen zu bringen. Das Ganze spielt in einem fiktiven Szenario, nach dem Fall der Sowjetunion. Erpressung, Gewalt, Denunzierung und viele andere Schweinereien stehen auf dem Tagesplan. Allerdings liegt es am Spieler, ob er zu dermaßen fiesen Mitteln greifen will oder nicht.

MACHT IST SCHÖN!

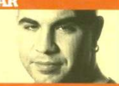
Gleich zu Beginn gibt es ein kleines Quiz. So will das Programm wissen, was Sie mit jemandem tun würden, der Ihre Partei erpressen will. Würden Sie so eine Person zusammenschlagen lassen? Oder sich anderer Maßnahmen bedienen? Am Ende des Fragebogens erstellt die Software anhand Ihrer Antworten eine Art Persönlichkeitsprofil. Erst jetzt beginnt das eigentliche Spiel. Mittels einer frei beweglichen Kamera können Sie die Polygon-Stadt und ihre Einwohner beobachten. Klicken Sie ein Gebäude oder eine Person an, dann werden relevante Informationen angezeigt. Zum Beispiel, dass die Mitarbeiter eines bestimmten Unternehmens völlig unterbezahlt und total überarbeitet sind. Wie bei der PCA eben! Das sind doch potenzielle Wähler, wenn man das richtige Programm bietet? Mit der Zeit steigen (hoffentlich) der Einfluss Ihrer Partei und somit auch die Anforderungen an den Spieler. Ja, es ist gar nicht leicht, Politiker zu sein! AHMET ISCITÜRK

REPUBLIC

GENRE:	Strategie-Simulation
ENTWICKLER:	Elixier Studios/Eidos
FERTIG ZU:	95 %
ERSCHEINT:	Ende Juli
VERGLEICHBAR:	Serious Sam
INTERNET:	www.eidosinteractive.co.uk/gss/republic

KOMMENTAR

AHMET ISCITÜRK



Die Idee, eine absolute Drecksau-Partei gründen zu können, fand ich auf Anhieb genial. Hinter den Kulissen Bürger manipulieren und für die eigenen Zwecke missbrauchen, so muss es sein! Allerdings: Irgendwie hatte ich während des Spielens immer den Wunsch, aktiver ins Geschehen einzugreifen. Da unsere Vorabversion aber lediglich einen kleinen Teil des Spiels repräsentierte, gebe ich die Hoffnung diesbezüglich noch nicht auf!

»Schwerer Raub: Eisenwarengeschäft komplett geplündert.«

»Die chinesische Fußballmannschaft hat das mit dem Mauerbau noch nicht ganz kapiert.«

»S. Herman lässt sich die Sonne aufs Rohr scheinen.«

An die Front, Schweine!

Durch fünf Epochen übernehmen Sie in den Kampagnen von EMPIRES: DIE NEUZEIT die Führung dreier Völker zwischen dem Mittelalter und dem 2. Weltkrieg.

Der Nachfolger von *Empire Earth* bleibt am Puls der Zeit: In den drei Kampagnen schlüpfen Sie in die Rolle eines historischen Anführers und lenken die Geschicke Ihres Volks. Heldenfiguren und eine dichte Story bereichern das sonst eher nüchterne Aufbau- und Echtzeitstrategiespiel. Für Zwischensequenzen verwendet *Empires: Die Neuzeit* ähnlich wie *Age of Mythology* oder *Warcraft 3* die Spielgrafik. In der ersten Kampagne übernehmen Sie die Rolle von König Richard Löwenherz, der seinen Thron gegen Verrat und im Krieg mit Frankreich sichern muss. Im späten Mittelalter verteidigen Sie in der zweiten Kampagne als Admiral der koreanischen Flotte Ihr Land gegen Chinesen und Japaner. Erst in der letzten Kampagne spielen Sie wirklich in der Neuzeit: In der Rolle von General Patton kämpfen Sie sich durch Nordafrika, Italien und Frankreich und stoßen schließlich über den Rhein ins Dritte Reich vor.

AUF DVD
VIDEO

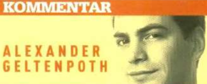
FÜR JEDE MENTALITÄT

Für neues Spielvergnügen sorgt die unterschiedliche Spielweise jedes Volks: Beispielsweise fällt den Briten die Rohstoffbeschaffung extrem leicht. Vorkommen werden automatisch auf der Karte markiert und darauf errichtete Minen und Sägewerke sorgen für einen steten Nachschub. Franzosen müssen hingegen dutzende Arbeiter einsetzen, die mühsam Ressourcen abbauen. Dafür dürfen französische Infanteristen als Einzige Wälder durchqueren. In Kombination mit den fiesen Sabotage-Einheiten müssen sich Gegner auf explosive Überraschungen gefasst machen. Auf deutscher Seite verfügen Sie zum Ausgleich über deutlich stärkere Panzerfahrzeuge, die es problemlos mit einer zweifachen Übermacht aufnehmen. Die Entwicklung von *Empires* ist nahezu abgeschlossen, so dass sich Stainless Steel bis zur Veröffentlichung viel Zeit für das problematische Balancing nehmen kann. ALEXANDER GELTENPOTH

EMPIRES: DIE NEUZEIT

GENRE:	Echtzeitstrategie
ENTWICKLER:	Stainless Steel/Activision
FERTIG ZU:	90 %
ERSCHEINT:	Herbst 2003
VERGLEICHBAR:	Empire Earth
INTERNET:	www.empiresrts.com

KOMMENTAR



Die aufgebohrte *Empire Earth*-Engine erreicht nicht ganz die Grafikqualität der Genre-Referenzen, genügt aber völlig, um selbst detailverliebte Strategen zufrieden zu stellen. Als Leckerbissen hingegen erweisen sich die verschiedenen Völker. In den Kampagnen sind die Nationen fest vorgegeben, aber im Mehrspielermodus dürfen Sie sich die Partei raussuchen, die Ihrer Lieblingsspielweise am ehesten entgegenkommt. Einen weiteren Pluspunkt stellt die überarbeitete und sehr komplexe Steuerung dar: Nach längerer Einspielzeit lernen Sie die vielen praktischen Vorzüge schätzen.



Kicker-, Kufen-, Körbchen-Größen

FIFA 2004
- Managerpart mit zweiten Ligen, Auf- und Abstiegskampf
- Über 175 offizielle Lizenzen
- 24 Ligen, 500 Teams, über 11.000 Spieler
- Erscheint: 15. Oktober

NHL 2004
- Managerpart mit Erfahrungspunkte-system
- Teams der Deutschen Eishockeyliga
- Erweiterte Steuerung
- Erscheint: 16. September

NBA 2004
- Managerpart mit College-Spielern
- Charakteristische Spielzüge für jedes Team
- Konzentration auf Defense
- Erscheint: 15. Oktober

Mit dem Jahrgang 2004 von FIFA, NHL und NBA LIVE will EA Sports Couch-Athleten wieder einen heißen Herbst bescheren.

Hätten Sie alle erkannt? Ronaldinho, Drew Gooden, Derek Fisher, Tie Domi, Donald Brashear.

Besonders für Bewegungslegastheniker fällt Weihnachten alle Jahre wieder mitten in den Herbst. Dann erscheinen die Neuauflagen zu den beliebten Sportspielen von EA und helfen notorischen Nur-Siegerurkunden-Gewinnern, Immer-als-Letzte-in-die-Mannschaft-Gewählten oder gar Beim-Pferdsprung-Hoden-Geprellten, ihre Kindheitstraumata am PC aufzuarbeiten. Denn bei welchen anderen Psycho-Hilfsprogrammen lassen sich so realistisch sportliche Erfolge feiern wie bei *FIFA*, *NHL* oder *NBA*? Eben! Ein Grund für uns, Sie über die kommenden Teile der Erfolgsserien zu informieren.

GIB DIR DEN KICK!

Die größte Fangemeinde hat die *FIFA*-Reihe. Kein Wunder, leben wir doch in einem Land, in dem Fan-Sofakissen-Bügler und andere Leder-Fetischisten männliche Nicht-Fußballfans anschauen, als hätten sie nicht alle Stollen am Schuh. Gamepad-Kicker freuen sich jedenfalls auf den 15. Oktober: An diesem Tag soll *FIFA 2004* erscheinen und erstmals einen Managerpart über 25 Saisons bieten. Sie dürfen nicht nur in mehreren Ligen um den Auf- beziehungsweise gegen den Abstieg kämpfen. Es gilt auch, sich um die Finanzen zu kümmern, Spieler einzukaufen und gegebenenfalls während der Partien schnell noch die taktische Marschroute zu ändern. Bei entsprechendem Erfolg dürfen Sie auf eine Beförderung hoffen. Denn nach einer Saison buhlen sogar Top-Clubs aus aller Welt um Ihre Gunst. Besonderer Clou: *FIFA 2004* wird sogar den gegenseitigen Datenaustausch mit *FM 2004* zulassen, dem Manager aus gleichem Hause.

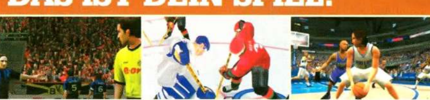
HUCH! IST DAS FIFA?

Woran hat EA dieses Jahr geschraubt? Zunächst an flüssigeren Animationen und der Ballphysik. „Unser Ball hat sich endlich vom Fuß des

»Fouler Sack: Silvestre legt sich während des Spiels einfach hin.«

»Eiskunstlauf-WM: Schlimmer Patzer bei der Paar-Kür.«

PSYCHO-TEST: DAS IST DEIN SPIEL!



Sie wollen einen der neuen EA-Sports-Titel kaufen, haben aber nur 45 Euro und müssen sich entscheiden? PC ACTION, der Ratgeber in allen Lebenslagen, hilft.

1. SCHAUEN SIE BEI FRAUEN IMMER ZUERST AUF DIE BRÜSTE?
- Logisch! Und immer von oben, weil Frauen mir nur bis zum Gürtel reichen.
- Wieso nur schauen? Ist doch keiner da, der Handspiel pfeift, hähä.
- Nein. Hauptsache, der spätere Körperkontakt ist hart und heftig.
- Frauen? Was soll ich mit Frauen?

2. WELCHE DREI DINGE WÜRDEN SIE AUF EINE EINSAME, TROPISCHE INSEL MITNEHMEN?
- Dosenbier, Feinripp-Unterhemd, Fernseher
- Comic „Ralf König: Bullenklöten", Biografie „Rosa von Praunheim", Handtasche
- Papierkugeln und Mülleimer, Air Jordan 15 von Nike (Größe 52)
- Pudelmütze, Sitzkissen, Thermoskanne

3. WAS SAGEN FREMDE MENSCHEN, WENN SIE IHNEN ZUM ERSTEN MAL BEGEGNEN?
- Meine Güte, bist du groß geworden!
- Mich spricht niemand an, weil die Leute Angst haben, eine aufs Maul zu kriegen.
- Sie singen grölend: „Du bist so scheiße ... wie der FCB!"
- Hübsches Kleid!

4. WENN SIE EIN FAHRZEUG IHRER WAHL KAUFEN KÖNNTEN, DANN ...
- ... einen Reisebus. Wichtig: Es muss genug Glühwein im Kühlschrank sein!
- ... einen Smart, rosa-metallic
- ... ein Auto mit Schiebedach. Beim Fahren Kopf rausstrecken und wie in einem Cabrio fühlen!
- ... einen Sonderzug, damit ich das Interieur ungestraft kaputtschlagen darf.

5. BEI KLAMOTTEN FAHREN SIE VOLL AB AUF ...
- ... sackartige Schlabberhosen mit luftiger Arschfreiheit bis zum Boden.
- ... viel zu großes XXL-Trikot, Schulterpolster und Suspensorium.
- ... Mütze, Schal, Jeanskutte mit Aufnähern, schwarze Schuhe, weiße Socken.
- ... US-Polizeimütze, Lederdress aus der Haut einer senegalesischen schwarzen Mamba.

6. WIE WÜRDEN SIE IHR HAUSTIER NENNEN?
- Kareem Abdul-Jabbar!
- Wayne!
- Franz!
- Patrick Lindner!

AUFLÖSUNG

ÜBERWIEGEND GELB
Unser Rat: Kaufen Sie sich *FIFA 2004* und eine Frau aus einem russischen Eheanbahnungs-Katalog, die ohne Widerworte zum Kühlschrank tappt.

ÜBERWIEGEND BLAU
Unser Rat: Kaufen Sie unbedingt *NBA Live 2004* und bücken Sie sich, wenn Sie durch die Ladentür gehen!

ÜBERWIEGEND GRÜN
Unser Rat: Kaufen Sie *NHL 2004* und meiden Sie Schlägereien mit Typen, die überwiegend blaue Antworten angekreuzt haben.

ÜBERWIEGEND ROSA
Unser Rat: Kaufen Sie keines der Spiele, sondern sparen Sie die Kohle für einen Yorkshire-Terrier (mit Schleifchen).

Spielers gelöst", erklärte uns KI-Producer Pierre Hinze. Unsere ersten Spieleindrücke mit der Pre-Alpha-Version bestätigen das. Die Lederkugel hoppelt grobmotorischen Abwehrhünen schon mal vom Fuß, während Techniker wie Ronaldo sogar sprintend zaubern dürfen. Ballstafetten gelingen jetzt tatsächlich ohne jeglichen Verzögerungsmoment. Das liegt an den deutlich fixeren Überblendungen zwischen den unzähligen Kicker-Animationen. Und auch daran, dass die KI der Mitspieler stark verbessert wurde. Abhängig von der Position des Balles verschiebt sich jeder Ballermann sinnvoll im Raum. Das ermöglicht dynamische Spielsituationen, bei denen Stürmer etwa automatisch in entstehende Lücken sprinten. Verteidiger stellen dafür auf Knopfdruck Passwege zu oder halten mal kurz den Fuß raus, um einen Angreifer zu stoppen. Um die neuen Möglichkeiten nutzen zu können, müssen Spieler sich aber auf eine komplexere Steuerung gefasst machen. Bei Eckbällen wird gar ein eigener Gamepad-Knopf für Rangeleien im Strafraum beansprucht. Tüftler dürfen übrigens mithilfe eines neuen Editors jetzt Freistoß-Situationen exakt vorher planen.

HEILIGES KAHNONENROHR!

Ach ja: Laut *FIFA*-Teamleiter Bill Harrison steht garantiert ein Pixel-Oliver-Kahn beim FC Bayern München zwischen den Pfosten – trotz des jüngst verlorenen Gerichtsverfahrens in Sachen *FIFA WM 2002*, bei dem der deutsche National-Keeper um seine Persönlichkeitsrechte und einen dicken Batzen Geld stritt. Nebenbei erwähnt: Wir plädieren dafür, dass sich per Cheat auch ein Torwart-Affe samt Banane freischalten lassen sollte. Aber uns fragt ja wieder niemand.

HART UND NUR MIT GUMMI

Wer bislang glaubte, beim Eishockey sei es das Hauptziel, gegnerische Spieler zu Core-

»Jimi Hendrix (links) spielt neuerdings Ball-aleika. (Gott, war der jetzt flach)«

Neu: Auf Tastendruck werden bei FIFA vier potenzielle Passempfänger angezeigt. Dieses Feature können Sie optional für den Spielaufbau nutzen.

»Liebe Kinder: Wenn zwei Männer so was machen, ist das völlig in Ordnung!«

Der Deutsche Dirk Nowitzky (rechts) hebt den rechten Arm. Um zu blocken, natürlich. Recht so!

ga-Tabs-Käufern zu machen, soll spätestens am 16.September mit *NHL 2004* virtuell eines Besseren belehrt werden. Na gut, der mittlerweile zwölfte Spross der Serie bietet unter anderem eine erweiterte Steuerung für die Faustkampfeinlagen und spezielle Bodychecks. Trotzdem geht's bei der Jagd nach der harten Gummischeibe natürlich in erster Linie um Schnelligkeit, neue Täuschungsmanöver per rechtem Analogstick und taktische Finessen. Vor allem wegen der computergesteuerten Gegner, denen EA Sports deutlich mehr Grips bescheren möchte.

NÜRNBERGER LEBKUCHENRITTER DABEI

Besonders freuen dürften sich eingefleischte Eishockey-Fans, weil sie neben allen 30 NHL-Clubs, vier All-Star- und diversen Nationalteams dank zusätzlicher Lizenzen erstmals 25 Profi-Vereine aus Schweden und Finnland sowie die 14 deutschen Vertreter der DEL übers Eis scheuchen dürfen. Wie bei *FIFA 2004* wartet zudem neuerdings ein echter Karrieremodus. Sie sammeln als Manager Erfahrungspunkte, stellen Mitarbeiter ein, schließen Verträge mit Spielern oder können sogar Ihr Büro verschönern. Beim Sound versprechen die Macher mit Craig Simpson einen neuen Co-Kommentator und damit mehr Humor. Einziger Wermutstropfen: An der Grafikschraube dreht EA Sports nur sehr wenig.

HOL DIR 'NEN KORB!

Bei *NBA Live 2004* haben die Entwickler mehr in Sachen Optik getan. Die Polygon-Protagonisten sind komplett runderneuert. Dank neuer Rendering-Routinen treiben die Grafiker die Detailliebe unter anderem so weit, dass beispielsweise die feinen Löcher in den atmungsaktiven Trikots zu sehen sein sollen. Im spielerischen Bereich wollen die Entwickler ebenfalls einiges tun. Die Rede ist von einem verbesserten Pass-System und einer freieren Steuerung. Getreu dem Motto „Die Defense gewinnt das Spiel" wird die Abwehrarbeit deutlich wichtiger. Ferner dürfen Sie ab 15. Oktober als virtueller Point Guard auf dem Platz Verantwortung übernehmen, wobei Sie den computergesteuerten Kollegen möglichst sinnvolle taktische Anweisungen geben. Ein einziger Knopfdruck ruft authentische und für jedes NBA-Team charakteristische Offensiv- und Defensiv-Optionen ab.

ALTE SÄCKE SIND GEIL

Erweitern wollen die Jungs von EA zuvorderst zwei Features: Im Rahmen einer Karriere über mehrere Spielzeiten können Sie jetzt unter anderem die besten College-Spieler holen und Ihre Mannschaft langsam nach Wunsch aufbauen. Im Klassikmodus soll es noch mehr historische Teams und Spielstätten geben. Alle Zocker, die auf große, alte Männer scharf sind, freuen sich unter anderem auf die Bulls und Celtics der 90er-, die Lakers der 80er-Jahre und Hallen wie den alten Boston Garden. Die neuen Kommentatoren Marv Albert und Mike Fratello sorgen für das entsprechende Sound-Ambiente.

HARALD FRÄNKEL

FIFA, NHL, NBA LIVE 2004

GENRE:	Sportspiele
ENTWICKLER:	EA Sports/Electronic Arts
FERTIG ZU:	85 %
ERSCHEINT:	September/Oktober
VERGLEICHBAR:	FIFA, NHL, NBA 2003
INTERNET:	www.electronicarts.de

KOMMENTAR

HARALD FRÄNKEL



Ob sich's lohnt, seine Lebensgefährtin jenseits der 30 alle zwölf Monate liften zu lassen? Wir als stinkreiche Berufs-Chauvis meinen natürlich ja. Aber wie die Frage, ob jedes Jahr ein Nachfolgetitel von *FIFA, NHL* oder *NBA* ins Haus muss, ist das letztendlich eine Geld- und Glaubensfrage. Denn die Verbesserungen sind bekanntlich ja doch eher minimal. Ich freu mich auf *NHL 2004*, alleine wegen des Karrieremodus und der DEL-Teams. Die deutschen Clubs haben Eishockey-Jünger in den vergangenen Jahren umständlich mithilfe von Fan-Add-ons aus dem Internet ins Programm fummeln dürfen – und dann war ein solches Do-it-yourself-Paket auch irgendwie nur halb gar. Das ist bald vorbei. Hosianna!


G|C
GAMES CONVENTION


SATURN
GEIZ IST GEIL!

TEST

Trübe Aussichten

Auch der jüngste Patch zu RAVEN SHIELD hinterlässt noch Bugs. Das schlägt der Spielergemeinde aufs Gemüt.


»Dosenpfand: Wo ist das Ding hingerollt?«

Action | Einige Bugs sind wie Clowns: wirklich komisch. Beispielsweise passiert es in der aktuellen *Raven Shield*-Version 1.30 häufiger, dass ein skurriler Fehler auftritt, wenn Sie Granaten einsetzen. Während das Ei zum Gegner kullert, plumpst ein Duplikat vor die Füße der eigenen Spielfigur. Wumms, das war's – für beide! Instabile Server, CD-Keys, die nicht funktionieren, und stellenweise Performance-Einbrüche schüren den Groll der Fans. Ein schwacher Trost: Der Großteil der Fehler in *Raven Shield* macht sich nur im Mehrspielermodus bemerkbar. Die Probleme sind dem Hersteller bekannt. Abhilfe soll das Update auf v1.40 schaffen, das jedoch voraussichtlich erst Ende August erscheint. Immerhin versprach Red Storm parallel zum Patch einen offiziellen Mod als Wiedergutmachung. ALEXANDER GELTENPOTH

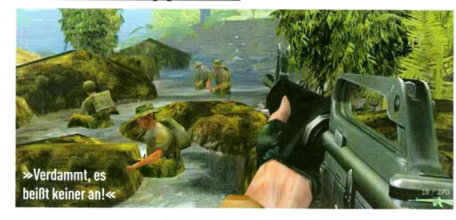
Info: www.raven-shield.com

Kein Spaß auf'm Schummelplatz?

Das freut Charlie: Die aktuelle Version von VIETCONG erschwert den Einsatz von Cheats im Mehrspielermodus.

Ego-Shooter | Cheater erwischt es hart: Wer bei Version 1.30 meint, sich einen unfairen Vorteil verschaffen zu müssen, wird jetzt schnell abgestraft. *Vietcong* registriert den Versuch, schickt eine Nachricht an alle Mitspieler und tötet die Spielfigur des Übeltäters. Außerdem verbesserte der Hersteller einige weitere Details im Mehrspielermodus: Das Balancing der Waffen wurde verfeinert, das Radar zeigt nun farbig den Beruf der Verbündeten an, Sanis und Ingenieure bekommen eine Meldung, sobald Mitspieler sie anfordern, und zusätzliche Skins und Kopfbedeckungen sorgen für Abwechslung. Das reicht dem tschechischen Entwickler aber noch nicht: Pterodom kündigte bereits ein neues Update auf v1.30 an, das das Spiel weiter aufwertet. ALEXANDER GELTENPOTH

Info: www.vietcong-game.com


»Verdammt, es beißt keiner an!«



BESSERWISSER

ALEXANDER GELTENPOTH ÜBER ETWAIGE EIGENTORE


»Eindeutig dreideutig: Abklatschen.«

Anstoss 4, der zweite Anlauf

Sicher, PC-Spiele sind selten fehlerfrei. Aber nach ein paar Updates sollten sie trotzdem anständig laufen. Gerade das sprechen selbst viele Fans von *Anstoss 4* „ihrem" Spiel ab. Und was macht Ascaron? Einen besseren Patch, der die Käufer besänftigt und zufrieden stellt? Nach über einem halben Jahr geht das wohl nicht mehr. Stattdessen kündigt die Firma ein ganz neues Spiel an, dessen Titel *Anstoss 4 Edition 03/04* lautet. Es heißt nicht *Anstoss 5*, ist also kein vollwertiger Nachfolger, aber laut Aussage des Herstellers auch kein Add-on. Was dann? Böse Zungen in Internetforen behaupten, hier werde das finale Update als neues Spiel verkauft. Das Gerücht stützt sich auf diverse Indizien: Beispielsweise fliegt der ehemals als revolutionär angepriesene 3D-Modus aus dem Programm. Gerade die Spielszenen zeigten sich für einen großen Teil der Bugs verantwortlich. Ascaron dagegen besinnt sich nach eigenen Angaben nur auf die alten Tugenden von *Anstoss 3*, daher auch der Name. Die *Edition 03/04* soll zu einem noch nicht näher genannten Termin als Vollpreisspiel in die Regale kommen. Käufer von *Anstoss 4* erhalten einen großzügigen Nachlass. Ist das ein honoriges Angebot für treue Fans oder ein Zeichen für ein schlechtes Gewissen? Doch halt, keine Vorverurteilungen! Sobald eine Testversion verfügbar ist, nehmen wir das hoffentlich wirklich neue und – was noch wichtiger ist – bugfreie Spiel unter die Lupe.

REDAKTIONSSPIEGEL

Was denkt ein Action-Fan über ein Adventure und ein Adventure-Freak über eine Ballerorgie? Hier beurteilt jeder Redakteur die wichtigsten Titel der Ausgabe nach seinem Geschmack.

Christian Bigge	Harald Fränkel	Alexander Geltenpoth	Joachim Hesse	Christian Sauerteig	Tanja Bunke	Benjamin Bezold	Ahmet Iscitürk
SPORT-, ONLINE-, ACTIONSPIELE	ACTION- & SPORTSPIELE	STRATEGIE- & ROLLENSPIELE	ACTIONSPIELE & ADVENTURES	WISIMS, RENN- & SPORTSPIELE	ACTION & RPG, ADVENTURES	ACTIONSPIELE, SIMULATIONEN	ACTIONSPIELE, SPORTSPIELE
EARTH & BEYOND							
■■■■	■■■	■■	■■	■■■	■■	■■■■	■■
Spaßig für Leute mit Sitzfleisch	Allerhand: Joysticks aus der Mode?	Wenn schon Sci-Fi, dann *Star Wars*.	Im Weltraum ist es kalt und langweilig.	All inclusive? Aber gerne doch!	Lieber *Star Trek* als No-Name-Weltraum	Motivierendes Online-Spiel	Monatlich löhnen? Nicht mit mir!
GHOST MASTER							
■■■	■■■■	■■■■	■■■■	■■■■	■■■■■	■■■■	■■■
Zu viele Einheiten gehen mir auf den Geist.	Hui Buh? Innovativ und deshalb hui!	Ein geistreiches Denkspiel? Cool!	Selten so gelacht, gebt mir mehr!	Fürchterlich! Fürchterlich gut!	Klasse! Endlich eine neue Spielidee!	Leute erschrecken? Genau mein Ding.	Ich steh mehr auf Schlehengeist.
HEAVEN & HELL							
■■	■	■■	■■	■■	■■	■■■	■
Das hatten wir doch schon mal besser?	Oh Gott, Gott hat so ein ödes Leben?	... zock ich, wenn die Hölle gefriert.	Dann doch lieber *Black & White* ...	Ist mir zu eintönig	Bei diesem Aufbau bau ich ab.	Interessanter Mix. Leider zu langweilig.	So was spiel ich nicht!
STAR WARS GALAXIES							
■■■■	■■■■	■■■■■	■■■	■■■	■■■■■	■■■■	■■
Gebt mir ein Lichtschwert und mehr Zeit!	Die Macht macht müde Männer munter.	Mit guten Freunden absolut top!	Viel zu zeitintensiv für mich	*Star Wars*? *Star Trek*? Egal, gefällt!	Geil, aber derzeit noch zu buggy	Durchzockte Nächte sind vorprogrammiert.	Für so etwas hab ich keine Zeit.
TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS							
■■	■■	■	■■	■	■	■■	■■■
Mist! Ich hatte mich echt 'drauf gefreut.	Hat Core Design keine Steuerberater?	Lara kann ich echt nicht mehr sehen.	Erinnert mich an *Anstoss 4*. Wegen der Bugs.	Geile Ärsche liegen auch in meinem Bett.	Stirbt Lara niemals (endgültig)?	Da zock ich lieber *Indy 6* nochmal durch.	Typisch Weib. Voller Fehler.
WARCRAFT 3: FROZEN THRONE							
■■■■	■■■	■■■■■	■■■	■■■■	■■■■■	■■■	■■
Fast so groß wie ein *Warcraft 4*!	Nett, aber *Diablo 3* wär' mir lieber.	Wow! Blizzard hat sich selbst übertroffen!	Mit *Warcraft 3* habe ich bereits abgeschlossen.	Absolut genial, muss man haben!	Riesig und der absolute Hammer!	Tolles Spiel, aber ich mag keine Action-RPGs.	RTS ist zu viel Stress.

Legende: ■■■■■ = Genial, ■■■■ = Gut, ■■■ = Okay, ■■ = Langweilig, ■ = 💣☠

TESTPHILOSOPHIE
SO BLICKST DU DURCH!



PC ACTION GOLD
Den besten Spielen des Monats verleihen wir diese Auszeichnung. Hier können Sie ohne Reue zugreifen.

PC ACTION PREISTIPP
Pfennigfuchser bekommen mit derart ausgezeichneten Produkten viel Gegenwert zu einem äußerst fairen Kurs.

91 - 100%	**HERAUSRAGEND:** Wer hier keinen Spaß hat, sammelt besser Bierdeckel oder Briefmarken.
81 - 90%	**SEHR GUT:** Selbst Genre-Fremdgänger könnten für solche Spiele das Sparschwein schlachten.
71 - 80%	**GUT:** Verliebte Menschen verzeihen kleine Schwächen. Genre-Anhänger tun das auch.
61 - 70%	**BEFRIEDIGEND:** Na ja, für Fans können auch Zweitligaspiele noch spannend sein ...
51 - 60%	**AUSREICHEND:** Mittelfeldgeplänkel sind bekanntlich nicht dauerhaft unterhaltsam.
41 - 50%	**MANGELHAFT:** Technik- oder Designmängel? Eine Frage der persönlichen Schmerzgrenze.
≤ 40%	**UNGENÜGEND:** Gehen Sie mit Ihrem Geld lecker Essen. Oder ins Kino. Oder zur Sparkasse.

REFERENZEN

Die hier aufgelisteten Titel sind auf jeden Fall Ihr Geld wert:

Titel	Hersteller	Ausgabe
ACTIONSPIEL		
GTA Vice City	Rockstar Games	06/2003
Mafia	Illusion Softworks	09/2002
Splinter Cell	Ubi Soft	02/2003
ACTION-ADVENTURE		
Dark Project 2	Ion Storm	05/2000
MDK 2	Bioware	06/2000
Project Nomads	CDV	11/2002
ACTION-ROLLENSPIEL		
Deus Ex	Ion Storm	08/2000
Diablo 2	Blizzard	07/2000
Dungeon Siege	Gas Powered Games	05/2002
ADVENTURE		
Flucht von Monkey Island	Lucas Arts	01/2001
Grim Fandango	Lucas Arts	01/1999
Runaway	Pendulo Studios	12/2002
AUFBAU-STRATEGIE		
Anno 1503	Sunflowers	12/2002
Das achte Weltwunder	Funatics	05/2003
Wiggles	Innonics	11/2001
DENKSPIEL		
Catan – Die erste Insel	Ravensburger	12/1999
Chessmaster 8000	Learning Company	02/2001
You don't know Jack 3	Take 2	06/2000
ECHTZEIT-STRATEGIE		
Age of Mythology	Ensemble Studios	11/2002
Indiziertes Spiel	EA Pacific	03/2003
Warcraft 3: Frozen Throne	Blizzard	07/2003
EGO-SHOOTER		
No One Lives Forever 2	Monolith	11/2002
Indiziertes Spiel	Gray Matter	01/2002
Unreal 2: The Awakening	Legend	03/2003
FLUGSIMULATION		
Comanche 4	Novalogic	01/2002
Combat Flight Simulator 3	Microsoft	12/2002
IL-2 Forgotten Battles	Ubi Soft	04/2003
MEHRSPIELER-SHOOTER		
Battlefield 1942	Digital Illusions	10/2002
Counter-Strike	Valve	02/2001
Indiziertes Spiel	Epic	10/2002
RENNSPIEL		
Colin McRae Rally 3	Codemasters	07/2003
DTM Race Driver	Codemasters	03/2003
F1 Challenge 99-02	EA Sports	06/2003
ROLLENSPIEL		
Baldur's Gate 2	Bioware	11/2000
Gothic 2	Piranha Bytes	12/2002
Morrowind	Bethesda	06/2002
RUNDENBASIERENDE STRATEGIE		
Alpha Centauri	Firaxis	03/1999
Civilization 3	Firaxis	03/2002
Jagged Alliance 2	Sir-Tech	05/1999
SONSTIGE SIMULATIONEN		
Black & White	Lionhead	03/2001
M1 Tank Platoon	Microprose	04/1998
Panzer Elite	Wings Simulations	10/1999
SPORTMANAGER		
Anstoss 3	Ascaron	03/2000
Fußballmanager 2003	EA Sports	12/2002
Kicker Fußballmanager 2	Heart-Line	12/2000
SPORTSPIEL		
FIFA 2003	EA Sports	12/2002
NBA Live 2003	EA Sports	04/2001
NHL 2003	EA Sports	10/2002
WIRTSCHAFTSSIMULATION		
Die Gilde	JoWood	04/2002
Die Sims	Maxis	10/2000
Port Royale	Ascaron	07/2002


REC
"Der Halo-Killer ist da: BREED"
GIGA.DE
05/2003
8369
FÜR DIESEN RITT GIBT`S NUR DAS BESTE:
JET, BUGGY, PANZER, APC - WAFFEN MIT BUNKER-BRECHENDER DURCHSCHLAGSKRAFT!
SCHICK DIE VERDAMMTEN BREED ZUR HÖLLE!
FÜR DIE ZUKUNFT DER ERDE.
USC
UNITED SPACE CORPS
© 2003 CDV Software Entertainment AG, Postfach 2749, 76014 Karlsruhe. Die CDV Software Entertainment AG ist im **Prime Standard** notiert, ISIN DE 000 548 8126. Tel. **0700-CDVGAMES.**
2 3 8 4 2 6 3 7

Wir haben den Mut. Wir haben die Taktik. Wir haben die Waffen.

Fahr zur Hölle!

BREED

BEST PC GAME OF THE SHOW
ECTS 2002

GameStar 03/2003
„Ballern wie in Unreal2, Panzer fahren wie in Halo, dogfights aus Freelancer: magazinweise Ballerspaß!"

Computer Spiele 05/2003
„...grandiose Optik, viele Fahrzeug- und Waffentypen sowie reiche Figurenauswahl"











- Rollenspiel-Elemente
- Neuer Spielercharakter an Bord
- 30 Levels
- 11 Waffen + Zubehör
- Soundtrack vom Londoner Symphonie-Orchester

So Weib, so Gut?

Lara Croft kehrt mit TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS auf die Monitore zurück. Komplett runderneuert. Aber auch wirklich eindrucksvoll?

Ja, ja. Wenn Core Designs wohlgeformte Abenteurerin ihren Auftritt hat, sehen nicht nur die üblichen Verdächtigen zu. Während bei normalen Neuerscheinungen fast ausschließlich die Fachpresse berichtet, schalten sich bei Lara auch „seriöse" Medien ein. Da kann es schon mal passieren, dass Frau Croft in den Abend-Nachrichten diverser TV-Sender auftaucht oder gar das Cover des *Time Magazine* schmückt. Ein Privileg, um das der virtuelle Vamp von vielen echten Stars beneidet wird. Wir haben *Tomb Raider: The Angel of Darkness* als erstes deutsches PC-Spiele-Magazin komplett durchgespielt und auf Brust und Nieren geprüft. Auf den folgenden Seiten lesen Sie, ob der Rummel um Lara noch immer gerechtfertigt ist.

AUF DVD
INTERAKTIVER TEST & PATCH

VERSCHLIMMBESSERT 1

Genau wie seine Vorgänger ist *The Angel of Darkness* ein schwieriges Action-Adventure. Und wir meinen wirklich schwer. Kenner der Serie wissen, was gemeint ist. Meistens aus der Verfolger-Perspektive steuern Sie die Spielfigur durch jede Menge knifflige und mit Gefahren gespickte Abschnitte. Das Programm: über tiefe Schluchten springen, an Gerüsten, Kanten und Rohren entlanghangeln, Fallen ausweichen, zerklüftete Steilwände hochklettern und so weiter. Jeder Schritt könnte Laras letzter sein. Des Spielers ärgste Feinde sind also nicht irgendwelche fiesen Typen, sondern eher die Levels selbst. Moment mal – eigentlich ist ja die verkorkste Steuerung ihr gemeinster Gegner. Frau Croft erinnert nämlich an eine schwangere Elefantenkuh, die gerade den Betäubungspfeil eines Wilderers abbekommen hat. Selbst wenn Sie die Spielfigur in Ihren früheren *Tomb Raider*-Abenteuern im Schlaf beherrschten, gestaltet sich die Steuerung alles andere als intuitiv oder



»Vorbeugen ist besser, als auf die zu Füße kotzen!«

einfach. Eine Frage quält uns ganz besonders: Wieso wurde keine vernünftige Strafe-Funktion eingebaut? Seitliche Ausweichschritte sind heutzutage Standard, ein bisschen hätte man sich von der immer stärker werdenden Konkurrenz ruhig abschauen können. Und damit es noch einen Tick schlimmer wird, haben die Entwickler zwischendurch einfach mal ein paar plötzliche Wechsel der Kameraperspektive eingebaut. Das sieht zwar cool aus, doch die Sache wird einem dadurch nicht gerade erleichtert.

DIE LEBENDE TOTE

Wieso lebt Lara Croft eigentlich noch? Ist die am Schluss des letzten Teils nicht draufgegangen? Wie auch immer: Das Spiel beginnt in Paris, wo Lara ihren Mentor Werner von Croy trifft. Kurze Zeit später ist der alte Sack tot und die Archäologin gilt als Hauptverdächtige. Der Professor hat vor seinem Ableben irgendwas von magischen Obscura-Malereien aus dem 14. Jahrhundert geschwafelt. Lara muss natürlich herausfinden, was hinter dem Ganzen steckt, um ihre Unschuld zu beweisen. Im Laufe ihrer Ermittlungen stößt sie auf eine Verschwörung, die Ritualmorde, Monster und andere Schweinereien vereint, womit zumindest eine spannende Story garantiert ist. Diese mag zwar nicht unbedingt oscarverdächtig sein. Aber

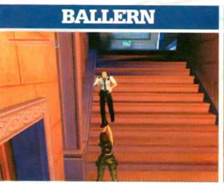


» „Für 40 Euro gehöre ich nur dir!" «

So spielt sich Tomb Raider: The Angel of Darkness

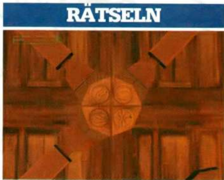
Als Frau hat man es nicht leicht! Vor allem als Action-Heldin. Welche Tätigkeiten in Laras Aufgabenbereich fallen, lesen Sie hier.

BALLERN



Auch wenn Lara die Knarren nicht ständig auspackt, ist für reichlich Action gesorgt.

RÄTSELN



Gehirnschmalz ist Pflicht. Schließlich handelt es sich um ein *Tomb Raider*-Spiel!

SCHLEICHEN



Der allgemeine Schleich-Wahn macht auch vor diesem Titel nicht Halt.

Joypad vs. Tastatur

Welche Steuerungs-Variante ist zu empfehlen?

Eines vorweg: Die Steuerung ist in jedem Fall eine kleine Katastrophe. Daher gilt es eben, das kleinere Übel zu wählen. Ein Gamepad mit Analog-Stick erlaubt eine dosierbare Laufgeschwindigkeit. Wenn Sie also das Knüppelchen nur ganz leicht bewegen, läuft Lara auch nur langsam. Das ist ein Vorteil. Allerdings ergibt sich daraus ein recht schwammiges Gesamtgefühl, was sich wiederum als Nachteil herausstellt. Direkter wirkt die Tastatur-Variante. Allerdings sollten Sie sofort die Maus deaktivieren. Da es keine echte „Mouse-Look"-Funktion gibt, lässt sich das verschmerzen. Unter dem Strich ist die Tastatur-Steuerung die bessere Wahl. Und wenn das sogar Ahmet „The Controller" Iscitürk bestätigt, will das was heißen!



Solche Szenen sind aufgrund der ausgeklügelten Steuerung keine Seltenheit.

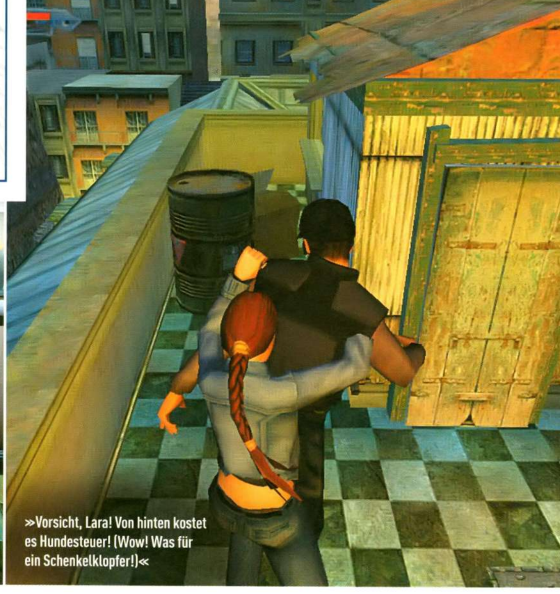
die Neugier des Spielers ist geschürt. Das motiviert zum Weiterspielen. Unmotiviert wirkt dagegen das Inventar-System. Sich erst durchs Menü zu klicken, um die Waffe zu wechseln, ist nicht mehr zeitgemäß.

FRISCHZELLEN-KUR

Laut Hersteller sollte *The Angel of Darkness* etwas ganz Neues werden und uns trotzdem ein „Back to the Roots"-Gefühl bescheren. Viel näher am hochgelobten ersten Teil werde das Ganze spielerisch liegen, hieß es. Zudem sollte Lara neue Fähigkeiten besitzen, die dem Titel noch mehr Spieltiefe verleihen. Das klang doch hervorragend, oder? Aber Klappern gehört zum Handwerk und gerade Spiele-Firmen beherrschen dieses besonders gut. Was also bietet der Engel der Finsternis wirklich an Neuerungen? Fangen wir am besten mit der Engine an. Diese sorgt dafür, dass Laras Brüste endlich wirklich rund sind und auch den physikalischen Gesetzen gehorchen. Die grafische Frischzellenkur bekam ihr und den zahlreichen Levels wirklich gut. Zwar klappt Ihnen aufgrund des Gesehenen zu kei-



»Den Trent verpennt? (Verstehen Sie? „Trend" klingt wie „Trent!" Und als Trent kam, war der Typ schon am Pennen!)«

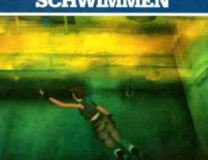


»Vorsicht, Lara! Von hinten kostet es Hundesteuer! (Wow! Was für ein Schenkelklopfer!)«

TURNEN

Klettern, hüpfen, hangeln. Kein Wunder, dass die Gute noch so knackig ist.

SCHWIMMEN



Auf ins kühle Nass! (Oh Gott! Wie sehr wir diese Floskel hassen!)

LABERN

In manchen Gesprächen dürfen Sie sogar selbst die Antworten auswählen!

ner Zeit die Kinnlade herunter. Doch wer mit einem einigermaßen leistungsfähigen Rechner ausgestattet ist, bekommt dank diverser Effekte, Filter- und Bump-Mapping-Optionen doch einiges geboten. Das Bump Mapping gaukelt auf an sich platten Texturen eine plastische Struktur vor. Vor allem in Gewölben und verfallenem Gemäuer kommt der Effekt sehr schön zur Geltung.

ROLLENSPIEL-LARA

In spielerischer Hinsicht gibt es auch Überraschungen. So hat Core Design ein paar Rollenspiel-Elemente integriert. Sie spazieren beispielsweise durch die Gassen von Paris und halten Schwätzchen mit diversen Charakteren. Das ist neben der dichteren Story ein weiteres Plus gegenüber den Vorgängern. Sogar ein für RPGs typisches Geschäft zum Einkaufen von Ausrüstung gibt es dort. Eine willkommene Abwechslung! Zumindest beinahe. Denn erstens können Sie das Geschwafel der Figuren nicht abbrechen und zweitens bekommen Sie alle paar Meter den Ladebildschirm zu sehen. Einem Rollenspiel ähnelt auch Laras Charakterentwicklung, die jedoch unglücklich realisiert wurde. Im Laufe ihres Abenteuers wird die Spielfigur stärker und kann dann zum Beispiel weiter springen oder größere Strecken entlanghangeln. Da allerdings keine Bildschirm-Anzeige in Form von Statistiken dafür vorhanden ist, wissen Sie oft nicht genau, wann und wie stark sich die Fähigkeiten verbessern. Beispiel: Sie wollen eine Tür öffnen. Lara sagt aber: „Dafür bin ich nicht stark genug!" Wann sie stark genug ist, um das Ding einzutreten, fragen Sie? Das weiß niemand so genau. Also müssen Sie warten, bis Lara ihnen irgendwann mitteilt, dass sie plötzlich „Bäume ausreißen" könne. Ist das nicht stark? Nicht wirklich.

VERSCHLIMMBESSERT 2

Jahrelang konnte die schmucke Hauptdarstellerin unendlich lang an Kanten, Seilen und Rohren entlanghangeln. Das war einmal. Jetzt zeigt eine separate Energieleiste an, wie viel Kraft Lara noch in den Ärmchen hat. Machen Sie sich also auf diverse Abstürze gefasst. Apropos Abstürze: Sobald Sie die Spielfigur auch nur in die Nähe eines Geländers steuern, wird sie mit 80-prozentiger Wahrscheinlichkeit über selbiges klettern, um in den Tod zu springen. Stammt das Wort „dämlich" etwa wirklich von „Dame" ab, fragen wir uns da. Glücklicherweise gibt es eine Schnellspeicher-Funktion. Dummerweise funktioniert diese selbst nach dem ersten Patch nicht so richtig. Häufig passierte es uns, dass beim Drücken von F5 ein Quicksave-Symbol auf dem Screen erschien, aber kein Spielstand angelegt wurde. Das ist echt gemein. Dass Lara während eines Sprunges oder einer Rolle nicht mehr schießen kann, fällt dagegen kaum ins Gewicht. Übrigens dürfen Sie



In Zusammenarbeit mit Eidos verlosen wir einen dicken Multimedia-PC und drei Lara-Croft-Desktop-Figuren! Der PC kommt im limitierten *Angel of Darkness*-Design daher und wurde von einem Airbrush-Künstler veredelt. Das Teil ist so selten, dass wir zum Redaktionsschluss nicht einmal wussten, was für Komponenten in dem Ding schlummern! Nicht mal der Prozessortyp ist bekannt! Mysteriös und topsecret!

1x

Mit dem Ding sind Sie auf jeder LAN-Party der King!



3x

Der Hersteller dieser Plastik macht eine gute Figur! (Verstehen Sie? Der hat ja diese Figur gemacht, hahaha!)

Um diese tollen Preise abzustauben, müssen Sie lediglich folgende Frage beantworten:

WIE HEISST LARA CROFTS MENTOR, DER IM AKTUELLEN SPIEL DEN LÖFFEL ABGIBT?

A. Werner von Croy
B. Dagmar von Puff
C. Klötus von Nakamishi
D. Waldemar Popp
E. Kain Haar-Amsacki
F. Arnulf von Klappsau
G. Rothemut von der Sackratte
H. Hosni Mubarak
I. Rick Astley
J. Partner Tausch
K. Enrico P. Enis

Schicken Sie die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca2" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (z. B: pca2 A) an die 81114* (aus Deutschland) oder 72444** (aus der Schweiz).

Oder schicken Sie eine Postkarte mit der Lösung an:

COMPUTEC MEDIA AG
REDAKTION PC ACTION
KENNWORT: „TOMB RAIDER"
DR.-MACK-STR. 77
90762 FÜRTH

Oder rufen Sie einfach an:
Deutschland: 0190 658 654***
Schweiz: 0901 210 411****

oder per E-Mail an:
gewinnspiel@pcaction.de

Österreicher können momentan nur per Postkarte oder E-Mail teilnehmen.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und Computec Media AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

* 0,49 € (Vodafone-Kunden: davon Leistungsanteil Vodafone 0,12 €, Zusatzentgelt Magazin 0,37 €)
** 0,70 sfr
*** 0,41 €/min
**** 0,50 sfr/min

TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS

VERGLEICH

TR: DIE CHRONIK	INDIANA JONES 6	TR: THE ANGEL OF DARKNESS
STEUERUNG		
71% Die Steuerung passt und ist präzise. Etwas Übung vorausgesetzt!	79% Indy reagiert etwas nervös, doch insgesamt ist die Steuerung okay.	43% Wer diese Steuerung verbrochen hat, soll sich schämen.
GRAFIK		
60% (abgewertet) Klar, dass es nicht mehr toll aussieht. Eckige Glocken turnen eben ab.	81% Die Grafik ist zwar nicht gigantisch, aber dennoch sehr gut.	82% Mit voller Detailstufe ist der Engel der Finsternis wirklich schmuck.
FAIRNESS-GRAD		
80% Haarige Hüpfpassagen und jede Menge Fallen steigern den Schwierigkeitsgrad.	72% Die fehlende Schnell-speicher-Funktion sorgt für Wutausbrüche.	59% Eine üble Steuerung und verschwindende Spielstände erzeugen Heulkrämpfe.
SPIELSPASS		
72% (abgewertet) Fans lieben es. Doch auch objektiv betrachtet bleibt ein wirklich gutes Spiel.	80% Indy in Topform! Die fehlende Quicksave-Funktion macht vieles zunichte.	70% Grafisch hat sich Lara zum Positiven entwickelt. Spielerisch dagegen nicht.
50% / 20% / 30%	80% / 10% / 10%	35% / 25% / 40%

SPIELELEMENTE: GRÜN= Kämpfen; ROT= Denken; BLAU= Hüpfen

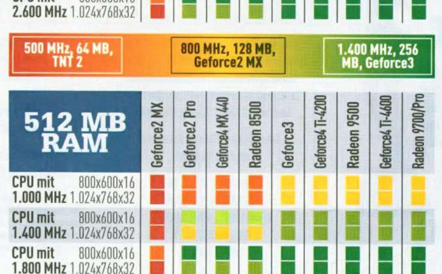
PRÜFSTAND

S'KILL-O-METER

Einsteigerfreundlich? Schwierig? Komplex? Ist das Spiel was für Sie? Ob man erst das Handbuch auswendig lernen muss, aus Frust den PC mit dem Mauskabel stranguliert oder ständig nur zwei Tasten drückt: Unsere Skala zeigt's!

- KEINE-ANDEREN-HOBBYS-HABER
- **PC-ACTION-ABONNENT**
- ZOCKER-WEIBCHEN
- DURCH-SCHNITTS-SPIELER
- LÖSUNGS-BUCH-KAUFER
- GEGEN-FRAUEN-VERLIERER
- NUR-MOORHUHN-SPIELER

256 MB RAM		Geforce2 MX	Geforce2 Pro	Geforce4 MX 440	Radeon 8500	Geforce3	Geforce4 Ti-4200	Radeon 9500	Geforce4 Ti-4600	Radeon 9700/Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16 1.024x768x32									
CPU mit 1.400 MHz	800x600x16 1.024x768x32									
CPU mit 1.800 MHz	800x600x16 1.024x768x32									
CPU mit 2.200 MHz	800x600x16 1.024x768x32									
CPU mit 2.600 MHz	800x600x16 1.024x768x32									



500 MHz, 64 MB, TNT 2 | 800 MHz, 128 MB, Geforce2 MX | 1.400 MHz, 256 MB, Geforce3

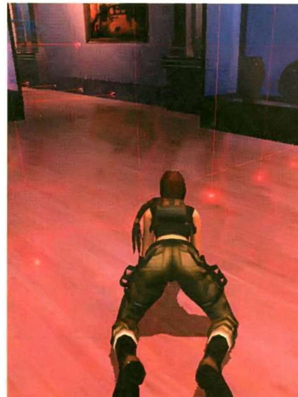
512 MB RAM		Geforce2 MX	Geforce2 Pro	Geforce4 MX 440	Radeon 8500	Geforce3	Geforce4 Ti-4200	Radeon 9500	Geforce4 Ti-4600	Radeon 9700/Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16 1.024x768x32									
CPU mit 1.400 MHz	800x600x16 1.024x768x32									
CPU mit 1.800 MHz	800x600x16 1.024x768x32									
CPU mit 2.200 MHz	800x600x16 1.024x768x32									
CPU mit 2.600 MHz	800x600x16 1.024x768x32									

LEISTUNGSMERKMALE

Die vergleichsweise polygonarmen Levels bei *Tomb Raider: The Angel of Darkness* und das stets sehr überschaubare Gegneraufkommen sorgen dafür, dass selbst betagte Prozessoren der 1-GHz-Klasse bei geringen bis mittleren Details noch einen ordentlichen Spielfluss ermöglichen. Mit einer Geforce4 Ti oder einer Radeon 9500/9700 können Sie auch ab 1.200 MHz bereits mit vollen Details spielen.

PRO & CONTRA

- \+ Toller Soundtrack
- \+ Lange Spieldauer
- \+ Umfangreiches Waffenarsenal
- \+ Knackige Heldin
- \+ Nette Rätsel-Einlagen
- \+ Schönes Grabräuber-Feeling
- \+ Deutsche Synchronisation gelungen
- − Grobkörnige Videosequenzen
- − Diverse Bugs
- − Doofe Steuerung
- − Nervige Kamerawechsel
- − Schlecht umgesetzte Charakter-Entwicklung
- − Umständliches Inventar und Waffen-Menü



»Lara wird in ihre Laserschranken verwiesen. Und das auch noch auf allen Vieren.«



»Warum liegt da mitten in einer Schießerei ein Fisch auf dem Tisch? Ach so, das ist ein Kugelfisch! Hahaha!«

diesmal auch in die Haut einer weiteren Person schlüpfen. Dabei handelt es sich um Kurtis Trent. Der ehemalige Fremdenlegionär will den Tod seines Vaters rächen. Erst später entdecken Sie, was dieser Kurtis eigentlich ... nein, allzu viel wollen wir Ihnen doch nicht verraten. Okay, eins noch: Trent steuert sich genauso bescheiden wie Lara.

NICHT ALLES VERLOREN

Dass es jede Menge Kritikpunkte gibt, haben Sie mitbekommen. Kommen wir zu den positiven Seiten des Titels. Denn davon gibt es ebenfalls eine ganze Menge. So ist das

Mein Bug, dein Bug!

Die Verkaufsversion von *Tomb Raider: The Angel of Darkness* hat nicht nur mit Steuerungsproblemen zu kämpfen.

Was passiert, wenn man Spiele unter Zeitdruck veröffentlicht, zeigten in der Vergangenheit Titel wie *Anstoss 4* oder *Enter the Matrix*. Erst durch vom Hersteller nachgereichte Patches konnten den Ärger der Fans mildern. Im offiziellen Forum der *Angel of Darkness*-Webseite gab es schon zum Erstverkaufstag viele Klagen zu hören. Manch ein Win98-Benutzer brachte das Spiel gar nicht erst zum Laufen. Wer nicht die aktuellsten Treiber für Grafik- und Soundkarte installiert hatte, beschwerte sich über ständige Systemabstürze, Grafik- und Sound-Probleme. Je nach Systemkonfiguration variieren die Technik-Zicken. Wir haben das Spiel auf mehreren Rechnern getestet. Vor Grafik-Fehlern, Ruckeleien und Quicksave-Problemchen blieb kein System verschont. Doch nach der Installation des ersten Patches waren zumindest die groben Grafik-Bugs passé. Weitere Patches sollten auch die restlichen Mankos ausmerzen. Wir hoffen das Beste!



»In der Gastronomie arbeiten wirklich nur noch Arschgesichter!«





»Du Hexe! Ich dachte, du wolltest mir lediglich den Mastdarm versilbern!«

»Zitat Fränkel: „An meinem Rohr dürfte die Alte auch mal rumturnen! Har Har Har!"«

Leveldesign stellenweise hervorragend knifflig und verlangt dem Spieler alles ab. Okay, die Rätsel bestehen zum größten Teil aus „Kisten verschieben" und „Schlüssel suchen". Motivierend ist das trotzdem. Auch wenn wir wegen der Steuerung des Öfteren kurz vor einem Nervenzusammenbruch standen, ließ die Motivation weiterzuspielen nicht nach. Selbst als bei einer kniffligen Hüpfpassage zum 20. Mal das „Game Over" über den Bildschirm flimmerte. Der berüchtigte „Einmal versuch ich's noch"-Effekt stellte sich umgehend ein. Da wird dann aus der geplanten Daddel-Stunde schon mal eine Zocker-Nacht. Richtig gelungen ist auch der Soundtrack. Kein Wunder, wenn das Londoner Symphonie-Orchester am Start ist! Wäre die Steuerung etwas besser und hätte sich Core für das Feintuning und die Fehlerbehebung etwas mehr Zeit gelassen, wäre aus diesem Spiel ein echter Hit geworden. Doch anscheinend standen die Entwickler dermaßen unter Zeitdruck, dass selbst essenzielles Testen nicht mehr möglich war. Gerade weil das Spiel ein so großes Potenzial birgt, sind solche Schnitzer traurig. Bleibt zu hoffen, dass die Entwickler aus den begangenen Fehlern lernen und einen verbesserten Nachfolger abliefern, der dem Qualitätsstandard der Serie gerecht wird. AHMET ISCITÜRK

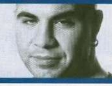
FAZIT



HARALD FRÄNKEL

Wenn eine Frau im wirklichen Leben nicht macht, was ich will, muss ich damit leben. Bei einem Spiel werd ich sauer: Eine komfortable Maus/Tastatur-Steuerung ist nun mal mittlerweile Standard im Genre. Hier klappt's aber nicht. Anfangs hatte ich das Gefühl, zum ersten Mal im Leben ein Computerspiel zu zocken. Ich glaube, einen Lkw rückwärts einzuparken ist einfacher. Mit Tastatur allein ging's dann besser. Dass mir das typische Lara-Spielprinzip nicht gefällt, ist mein Problem – im Gegensatz zu Kollege Lars Iscitürk war ich nie ein Liebhaber der Serie. *Tomb Raider*-Fans sind wegen der Mängel vielleicht etwas irritiert, mögen den Titel aber trotzdem. Zu Recht! Denn immerhin sieht er überraschend gut aus. Mein persönliches Highlight: Frau Croft auf allen Vieren. So ein Po macht froh!

FAZIT



AHMET ISCITÜRK

Obwohl ich die schwammige, ungenaue Steuerung mehrmals verflucht habe, musste ich einfach weiterspielen. Ich hatte fast das Gefühl, als würde mich das Spiel verspotten wollen. Die Steuerung entwickelte sich zu meinem ärgsten Feind und löste diesbezüglich kurzzeitig sogar Xavier Naidoo und das Finanzamt ab. Doch ich hab mich nicht unterkriegen lassen und tapfer weitergezockt. „Ich lasse mich von dir nicht besiegen, du Mistvieh!", rief ich laut und spielte unter Tränen weiter, bis der Abspann über den Bildschirm flimmerte. Die zahlreichen Bugs und Grafikfehler wurden da – trotz ihrer Häufigkeit – fast nebensächlich. Eine echte Hassliebe entwickelte sich. Anderen eingeschworenen *Tomb Raider*-Fans dürfte es ebenso gehen. Sie werden zwar häufig und ausgiebig fluchen, doch durchgespielt wird's trotzdem!

TR: THE ANGEL OF DARKNESS

MINDESTENS: 500 MHz, 128 MByte RAM, 300 MB HD, Win98
SINNVOLL: 1,2 GHz, 512 MByte RAM

GENRE:	Action-Adventure
PREIS:	Ca. € 40,-
ENTWICKLER:	Core Design
VERTRIEB:	Eidos
INTERNET:	www.tombraider.com
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Lara spielt nur mit sich selbst.
PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	75%
STEUERUNG	43%
GRAFIK	82%
SOUND	83%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER



70%

BEFRIEDIGEND – Schade um Lara. TR-Fans werden es trotzdem lieben.

Der hat ja 'nen Schlag!

»Trost für unseren Chef: Auch korpulente Männer können heiße Typen sein.«

»Neulich beim NPD-Parteitag: Begrüßung.«

AUF DVD
DEMO

Wo der Ritter in ENCLAVE hinhaut, wächst nix mehr. Wer mag, darf aber auch andere Charaktere ins Fantasy-Schlachtfest führen.

Um was es bei *Enclave* geht, ist schnell erklärt: Sie matschen Monster. Aber macht das auch bei der deutschen Version Spaß? Warum wir das fragen? Deshalb: Wenn Entwickler Spiele synchronisieren, klingt das Ergebnis manchmal, als habe ein rumänischer Bauarbeiter alle männlichen und weiblichen Rollen selbst gesprochen – weil er mal vor 23 Jahren ein Semester Germanistik studiert hat und billig zu haben war. Damit Ihnen nicht die Trommelfelle davonschwimmen, haben wir für Sie unter größten Sicherheitsvorkehrungen geprüft, wie die Lokalisierung ausgefallen ist (ursprünglicher Test in PCA 5/2003). Wir geben Entwarnung: Der HNO-Arzt musste nicht eingreifen (vgl. Kasten „Auf gut Deutsch") und wir legen den Titel jedem Action-Fan ans Herz, der gern mit Schwertern, Hämmern und Äxten um sich haut oder Gegner per Bogen, Armbrust und Zaubersprüchen aus den Fantasy-Sandalen ballert.

ERST BRAV, DANN BÖSE

Okay, die Story ist „Gut gegen Böse"-Standard, das Spiel läuft superlinear ab und manche Gegner sind derart feldbusch, dass sie ersaufen, wenn man sie ins Wasser lockt. Hack'n'Slay-Fans kratzt das nicht. Für Abwechslung sorgen zwölf freischaltbare Charaktere (Halbling, Berserker, Hexe, Magierin etc.), die Sie im Lauf der Zeit mit immer besseren Waffen und Rüstungen ausstatten – gegen gesammeltes Gold. Außerdem gibt es in der Verfolger- oder Ich-Perspektive zwei Kampagnen mit 27 Levels, die zudem stellenweise inhaltlich verzahnt sind. Prima! Erst streiten Sie für die braven und dann für die bösen Buben und Mädels. Unser Fazit: Hier dürfen Action-Liebhaber zuschlagen. HARALD FRÄNKEL

FAZIT

HARALD FRÄNKEL

Ich muss nicht denken, sondern kann einfach draufhauen. Die Zwischen- und Endgegner sind fetter als zwei Sumoringer, wenn man sie an ihren Windeln zusammenbinden würde. In einer Szene darf ich sogar selbst kurz in die Rolle eines Obermonsters schlüpfen. Und: Das Spiel sieht super aus. Glauben Sie jetzt aber bloß nicht, ich wäre leicht zu haben! Denn die inneren Werte von *Enclave* sind auch nicht schlecht.

Auf gut Deutsch



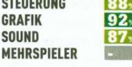
Enclave wurde nicht nur mal eben husch, husch eingedeutscht. Aus den Boxen ertönt eine glasklare Sprachausgabe, synchronisiert von Profis. Anders als bei unserer Import-Testversion lässt sich die dunkle Kampagne erst wählen, wenn Sie die Guten zum Sieg geführt haben. Das sorgt für Motivation. Die Packung kommt als schmucke, gestanzte Euro-Klappbox mit 3D-Hologramm daher und enthält acht Artwork-Postkarten mit Spielcharakteren. Wermutstropfen: Die deutsche Version wurde nicht wie angekündigt nachträglich verbessert und nervt ab und zu wegen des bekannten Speicherpunkt-Bugs. Außerdem gibt's den Titel nur auf DVD.

ENCLAVE

MINDESTENS:	GENRE:	Action
600 MHz, 128 MByte RAM, DVD-Laufwerk, 2.200 MByte HD, Win98	PREIS:	Ca. € 45,-
	ENTWICKLER:	Starbreeze Studios
	VERTRIEB:	Atari
SINNVOLL:	INTERNET:	www.enclavegame.com
1.500 MHz, 256 MByte RAM, Geforce3	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Echte Helden kämpfen sich allein durchs Leben.
PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL



PREIS/LEISTUNG	80%
STEUERUNG	88%
GRAFIK	92%
SOUND	87%
MEHRSPIELER	-

EINZELSPIELER



83%

SEHR GUT – *Geradliniges, schnelles und prächtiges Fantasy-Grafikspektakel*

»Was haben die drei Typen gemeinsam? Ihr Frisör ist scheiße.«

Ich hab einen Streifen!



»Mensch! Dabei ist Benzin doch sowieso schon teuer genug!«


»Ich häng mal kurz meine Haare zum Trocknen raus. Fahr bitte etwas schneller!«

Und zwar auf der Karre! Bei STARSKY & HUTCH können Sie in einem Auto mit Streifen Streife fahren und müssen andere Karren streifen.

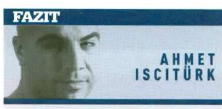
Wenn Sie so ein alter Sack sind wie der Verfasser dieses Artikels, erinnern Sie sich sicher an die beliebte TV-Serie *Starsky & Hutch*. Zwei coole Bullen in einem noch cooleren Schlitten versetzen die Unterwelt in Angst und Schrecken. Und weil Retro gerade so richtig in ist, bringt Vivendi Universal jetzt plattformübergreifend das passende Lizenz-Spiel zum Kinofilm raus. Welcher Kinofilm, fragen Sie? Wir sprechen von dem Streifen, der erst in rund einem Jahr über die Leinwände flimmert. Wieso das Spiel jetzt schon kommt, wissen wir nicht. Ist ja auch irgendwie wurst.

NIX HÄLT EWIG

Starsky & Hutch ist eine Mischung aus Renn- und Baller-Spiel. Sie rasen durch die Straßen von Bay City und verfolgen gegnerische Fahrzeuge. Diese gilt es, so schnell wie möglich zu zerstören. Entweder durch Dauerbeschuss oder durch energisches Rammen. 18 Levels müssen Sie so im Story-Modus durchhalten. Und um ehrlich zu sein: Das kann mitunter etwas eintönig werden. Damit das Geschehen interessant bleibt, können Sie diverse Power-ups aufsammeln oder abschießen. So gibt's Turbos, neue Autos, dickere Waffen, mehr Grip für die Reifen und vieles mehr. Wenn Sie einen Level erfolgreich beendet haben, lässt sich dieser fortan direkt wählen. Sie dürfen also Passagen immer wieder zocken, um Geheimnisse freizuspielen oder den eigenen Highscore zu knacken. Punkte gibt es für alles Mögliche. Für besonders coole Stunts etwa. Wer aber Passanten in Gefahr bringt oder ständig danebenballert, den straft das Programm mit Punktabzug und sinkenden Einschaltquoten. Die Konsolen-Fassung des Spiels bietet einen Zweispielermodus und sogar Lightgun-Unterstützung. PC-Spieler dürfen nur alleine auf Verbrecherjagd gehen.

AHMET ISCITÜRK

FAZIT



AHMET ISCITÜRK

Ich muss gestehen, dass ich die Fernsehserie gehasst habe. Paul Michael Glaser sah mir damals einfach zu sehr nach Paul Breitner aus. Das Spiel gefällt mir da schon besser. Vor allem die vielen versteckten Extras kaschieren das an sich eintönige Gameplay und sorgen für Motivation. *Starsky & Hutch* ist kein Meisterwerk, wer *Crazy Taxi* oder *Interstate 76* mochte, kann aber zugreifen.



»Die Autos scheinen förmlich auf die Verbrecher zu fliegen. Verstehen Sie? Auf sie fliegen? Hahaha!«

STARSKY & HUTCH

MINDESTENS: 500 MHz, 128 MByte RAM, ca. 700 MByte HD, Win98	**GENRE:**	Action-Rennspiel
	PREIS:	Ca. € 35,-
SINNVOLL: 1 GHz, 256 MByte RAM	**ENTWICKLER:**	Mind's Eye
	VERTRIEB:	Vivendi Universal
	INTERNET:	www.vugames.com
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich
MEHRSPIELER-OPTIONEN: Keine. Einsame Bullen!	**PC:**	–
	NETZWERK:	–
	INTERNET:	–

GUT – Unkompliziert und spaßig. Genau wie unser Heft!

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	71%
STEUERUNG	79%
GRAFIK	72%
SOUND	77%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER

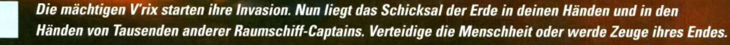

71%

WIRD DIE ERDE ÜBERLEBEN?







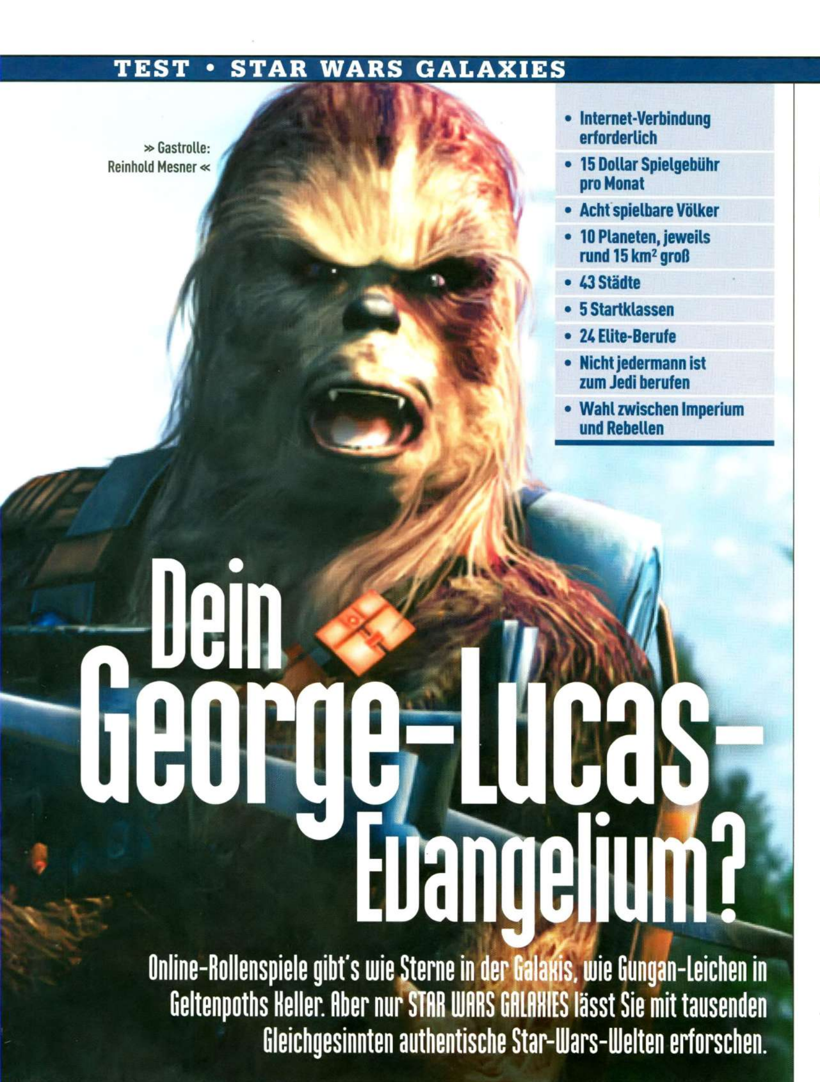


Erstelle dein eigenes Raumschiff und deinen eigenen Charakter durch Erkundungen, Handel und Kampf und wähle deine Rolle im Kampf um die Freiheit.

Tauche ein in die größte Online-Galaxie.

Begib dich schnell in die Galaxie mithilfe eines leicht zugänglichen Tutorials und einer nützlichen Hilfe im Spiel. ("Es ist sogar für Neulinge schwierig, sich hier nicht zurecht zu finden." – PCGamer)





» Gastrolle: Reinhold Mesner «

- Internet-Verbindung erforderlich
- 15 Dollar Spielgebühr pro Monat
- Acht spielbare Völker
- 10 Planeten, jeweils rund 15 km² groß
- 43 Städte
- 5 Startklassen
- 24 Elite-Berufe
- Nicht jedermann ist zum Jedi berufen
- Wahl zwischen Imperium und Rebellen

Dein George-Lucas-Evangelium?

Online-Rollenspiele gibt's wie Sterne in der Galaxis, wie Gungan-Leichen in Geltenpoths Keller. Aber nur STAR WARS GALAXIES lässt Sie mit tausenden Gleichgesinnten authentische Star-Wars-Welten erforschen.

Demnächst in dieser Galaxis

Gutes kann noch besser werden: Das Entwicklerteam will *Star Wars Galaxies* in den nächsten Monaten mit diversen spannenden Features anreichern.

Wann ist ein Online-Spiel fertig? Niemals! Kurz nach dem Verkaufsstart von *Star Wars Galaxies* läuft nicht nur die Bug-Jagd auf Hochtouren. Einige „Warum-denn-nicht-gleich-so?"-Features sollen laut Sony Online Entertainment in den nächsten Monaten dazugepatcht werden. Nachdem wir in der Spielwelt schon viel zu viel herumgelatscht sind, freuen wir uns ernsthaft auf Reittiere (wie Dewbacks, Rontos und Banthas auf Tatooine) und steuerbare Fahrzeuge (zum Beispiel Landspeeder und Swoop Bikes). Außerdem sollen Spieler Städte gründen können, die ab einer gewissen Größe auch auf den Karten erscheinen. Voraussetzung wird eine bestimmte Zahl nebeneinander gebauter Häuser sein. In den Weltraum können Sie nicht vor 2004, dann soll (die wahrscheinlich kostenpflichtige) Erweiterung *Space* erscheinen. All diese Ankündigungen konnten natürlich nicht in unsere Gesamtwertung einfließen.

» Die Streiks der IG Metall haben die Auslieferung des Landspeeders in allen Planetensystemen um mehrere Monate verzögert. «

Star Wars dreht sich üblicherweise um überragende Helden-Persönlichkeiten, die zum Frühstück ein ganzes Regiment Sturmtruppen schnetzeln, Todessterne mit links zerstören und so viel Macht in den Adern rauschen haben, dass es für die Blutkörperchen eng wird. Doch bei *Star Wars Galaxies* stehen die Arbeiter- und Kopfgeldjäger-Klassen im Mittelpunkt, quasi das Proletariat des Universums. Sie dürfen vielleicht mal Jobs für Jabba the Hut erfüllen oder Darth Vader um ein Autogramm bitten, aber selber keine Hauptrolle spielen. Das erste *Star Wars*-Rollenspiel findet nämlich ausschließlich auf Internet-Servern statt. Hier strampeln sich außer Ihnen ein paar tausend andere menschliche Mitspieler auf den imperialen und rebellischen Karriereleitern einen ab. Ist das faszinierend? Ja. Macht es Spaß? Hmm ... das ist eine etwas längere Geschichte.

NUMERUS JEDI-CLAUSUS

Die Charakter-Erschaffung lässt Sie zwischen acht Völkern und sechs Basis-Berufen wählen. Diese Entscheidungen sind weniger folgenschwer als bei anderen Rollenspielen, denn jedem Volk stehen alle Berufe offen und Sie können mehrere Karrierepfade gleichzeitig verfolgen. Erst zu einem späteren Zeitpunkt sollen weit fortgeschrittene Spieler auch das Jedi-Handwerk erlernen können, indem sie in einem zu diesem Zweck freigespielten, separaten Charakter-Slot einen machtsensitiven Helden anlegen. Dem droht der „Perma Death"; gekillte Jedis werden nicht beliebig oft wiederbelebt, sondern dauerhaft gelöscht. Dadurch soll diese Profession nur von einer kleinen Helden-Elite verfolgt werden (ähnlich wie bei PC-ACTION-Redakteuren).

KAMPF, KUNST, KONSTRUKTION

Die Ausgangsklassen sind erfreulich abwechslungsreich; nur die Hälfte ist eindeutig kampforientiert: Marksman (Scharfschütze), Brawler (Nahkämpfer) und Scout (eine Art Pfadfinder). Dagegen sammelt der Medic (Mediziner) seine Erfahrung vorwiegend als Wehwehchen-Vertreiber, vergleichbar mit dem klassischen Fantasy-Kleriker. Als Artisan (Handwerker) sind



Praktizierte Nächstenliebe: Im Vorbeigehen heilen wir den überforderten Rattenfänger und kassieren medizinische Erfahrungspunkte.

Sie mit der Beschaffung von Rohstoffen und der Produktion von Gütern und Bauten beschäftigt. Entertainer entspannen vom Kampfstress gebeutelte Mitspieler durch Musik und Tanzschritte oder verschönern deren Äußeres. Kein Witz, auch das bringt Erfahrungspunkte. Ist wohl eher für die Randzielgruppe „kleine Schwestern" gedacht. Spezialisten und Meister eines Berufs dürfen fortgeschrittenere Ausbildungen verfolgen und beispielsweise zum Doktor, Schmuggler oder Musiker aufsteigen.

LASS MICH HEUTE NICHT ALLEIN

Bevor es richtig losgeht, legen Sie das Aussehen des Helden in allen nur denkbaren 3D-Details fest und entscheiden sich für Start-Planeten und Anfangsstadt. Hier kann je nach Auslastung des Servers die Wahl eingeschränkt sein. Die meisten Spieler zieht es nach Tatooine, während Siedlungen auf unprominenten Himmelskörpern wie Talus relativ einsam sind. Eine ausgedünnte Population mindert zwar das Lag-Gebremse im Spielbetrieb, aber ohne Mitmenschen ist man in *Galaxies* schlichtweg aufgeschmissen. Nicht nur wegen des Beistands in Kämpfen, sondern auch dank der fragwürdigen Segnungen der „Player driven Economy". Computergesteuerte Händler gibt's nicht. Um neue Ausrüstung zu erwerben oder alte Waffen loszuwerden, sind Sie auf menschliche Partner angewiesen. Güter werden an Terminals angeboten und gekauft. Entweder zum Festpreis oder als eBay-mäßige Auktion. Dadurch wissen Einsteiger nie so recht, was ein bestimmtes Item wert ist oder finden das Gesuchte überhaupt nicht – fast wie damals in der DDR. Ob das Warenwirtschaftssystem funktioniert, wird sich erst in einigen Wochen zeigen.

KLICKEN UND KÄMPFEN LASSEN

Und wie sieht der Kampfalltag eines neuen Charakters aus? Zunächst erforschen wir unsere Heimatstadt; die einblendbare Automap hilft, in den weitläufigen Metropolen wichtige Gebäude zu finden. Dann sammeln wir mit der Newbie-Knarre Erfahrungspunkte in der Pistolen-Kategorie: Einfach vor die Stadttore treten und auf dem praktischen Radar nach einem gelben Pünktchen Ausschau halten. Hinter Letzterem stecken computergesteuerte, nicht aggressive Monster, die je nach Lokalität einen gewissen „starwarsigen" Wiedererkennungswert haben kann (ballern Sie lieber auf Jawas oder Sandmänner?). Nach Betätigung der Angriffs-Taste wird automatisch geschossen, es gibt also keine Echtzeit-Action mit direkter Steuerung. Zur Abwechslung dürfen Sie nach und nach erlernte Spezialattacken per Tastendruck einstreuen und aneinander reihen. Flitzt der angegriffene Gegner heran, wechseln Sie auf eine Nahkampfwaffe oder lasern munter mit Ihrer Knarre weiter. Lustiger und leichter sind Jagdausflüge in Gruppen. Bis zu 20 Spieler trauen sich an Großwild heran. So sammelt Ihr Charakter aber ausschließlich Nah- oder Fernkampferfahrung. Ingenieure verbessern ihre Fähigkeiten nur, wenn sie Gegenstände produzieren und nach Rohstoffen schürfen.

MANN, BIN ICH GESTRESST

Die Lebensenergie füllt sich allmählich wieder von selber auf. Aber Kämpfe hinterlassen nach

So spielt sich Star Wars Galaxies

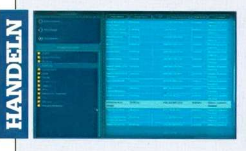
Manche Online-Rollenspielwelten bieten nicht viel mehr als ständiges Monsterzerhacken. Dank komplexer Güter-Produktion, Rohstoff-System und diversen Heilungstechniken enthält *Star Wars Galaxies* einiges an Tiefgang und Abwechslung. Berufsrichtungen lassen sich kombinieren. So wird fast jeder Charakter durch Laserwaffen-Einsatz zum Teilzeit-Marksman. Am besten wählen Sie Artisan als Anfangsklasse, um dann die Startausrüstung für alle anderen Karrieren selber zu bauen. Die anderen fünf Berufe sollten Sie möglichst bald auch lernen. Erst im Verlauf des Spiels ist nachträglich eine Spezialisierung nötig.

KÄMPFEN



Ziel auswählen, doppelklicken, zugucken. Bei Bedarf Spezialattacken einstreuen. In die Hocke gehen oder sich auf den Boden legen erhöht die Präzision mit den allseits beliebten Fernwaffen. Wer als Nahkämpfer auf Tuchfühlung geht, hat es schwerer als Laser-Pistoleros.

HANDELN



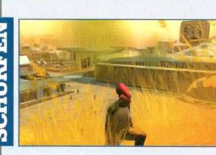
Stöbern im Warenangebot des Basars. Schwerer Schlag: Pinkfarbene Röcke sind gerade ausverkauft! Hier gibt es natürlich auch praktischeren Krempel wie Rohstoffe oder Waffen – sofern die begehrten Güter auch gerade von einem anderen Spieler angeboten werden.

ABHANDELN



Was ist der Witz an Online-Welten? Dass man sich mit Gleichgesinnten zusammentut. Und wozu haben wir dieses Tablett mit den vielen Tasten am PC hängen? Damit man tippenderweise andere Leute anlabert. Die Aussicht auf ein Gratis-Skill-Training und Heilung beseitigt jede Schüchternheit.

SCHÜRFEN



Streichelt Landwirt Lenhardt zärtlich die Heimaterde, um sich Agrar-Subventionen zu erschleichen? Nein, hier sehen wir seinen Charakter beim Zusammenkratzen von Mineralien. Handwerk hat eben staubigen Boden. Fortgeschrittene errichten wartungsbedürftige Rohstoff-Sauger.

BASTELN

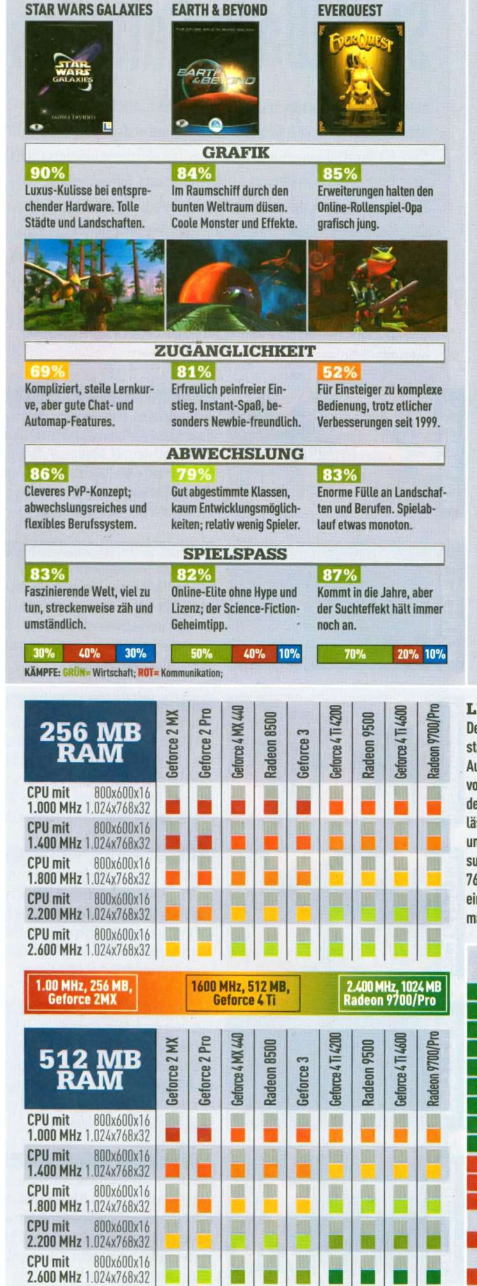


Nicht nur die Artisan-Spezialisten schlagen sich mit der Produktion herum. Zu Crafting Tools greifen auch Scouts (bauen Fallen und Camps) und Medics (für die Schmerzstiller-Anrührung). Voraussetzung sind Crafting Tool, Baupläne und die laut Rezept erforderlichen Rohstoffe.

ENTSPANNEN



Man starre eine biegsame Tänzerin lange genug an und schon fühlt man sich besser. Mentale Wunden und Kampfesmüdigkeit lassen sich durch Entertainer-Beglotzung heilen. Dabei können Sie ein bisschen chatten, heilen oder Güter produzieren, aber keine Séparée-Sessions buchen.



STAR WARS GALAXIES

VERGLEICH

STAR WARS GALAXIES	EARTH & BEYOND	EVERQUEST
GRAFIK		
90%	84%	85%
Luxus-Kulisse bei entsprechender Hardware. Tolle Städte und Landschaften.	Im Raumschiff durch den bunten Weltraum düsen. Coole Monster und Effekte.	Erweiterungen halten den Online-Rollenspiel-Opa grafisch jung.
ZUGÄNGLICHKEIT		
69%	81%	52%
Kompliziert, steile Lernkurve, aber gute Chat- und Automap-Features.	Erfreulich peinfreier Einstieg. Instant-Spaß, besonders Newbie-freundlich.	Für Einsteiger zu komplexe Bedienung, trotz etlicher Verbesserungen seit 1999.
ABWECHSLUNG		
86%	79%	83%
Cleveres PvP-Konzept; abwechslungsreiches und flexibles Berufssystem.	Gut abgestimmte Klassen, kaum Entwicklungsmöglichkeiten; relativ wenig Spieler.	Enorme Fülle an Landschaften und Berufen. Spielablauf etwas monoton.
SPIELSPASS		
83%	82%	87%
Faszinierende Welt, viel zu tun, streckenweise zäh und umständlich.	Online-Elite ohne Hype und Lizenz; der Science-Fiction-Geheimtipp.	Kommt in die Jahre, aber der Suchteffekt hält immer noch an.
30% / 40% / 30%	50% / 40% / 10%	70% / 20% / 10%

KÄMPFE; GRÜN= Wirtschaft; ROT= Kommunikation;

256 MB RAM		Geforce 2 MX	Geforce 2 Pro	Geforce 4 MX 440	Radeon 8500	Geforce 3	Geforce 4 Ti 4200	Radeon 9500	Geforce 4 Ti 4600	Radeon 9700/Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 1.400 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 1.800 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 2.200 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 2.600 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									

1.00 MHz, 256 MB, Geforce 2MX — 1600 MHz, 512 MB, Geforce 4 Ti — 2.400 MHz, 1024 MB Radeon 9700/Pro

512 MB RAM		Geforce 2 MX	Geforce 2 Pro	Geforce 4 MX 440	Radeon 8500	Geforce 3	Geforce 4 Ti 4200	Radeon 9500	Geforce 4 Ti 4600	Radeon 9700/Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 1.400 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 1.800 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 2.200 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 2.600 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									

PRÜFSTAND

S'KILL-O-METER

Einsteigerfreundlich? Schwierig? Komplex? Ist das Spiel was für Sie? Ob man erst das Handbuch auswendig lernen muss, aus Frust den PC mit dem Mauskabel stranguliert oder ständig nur zwei Tasten drückt: Unsere Skala zeigt's!



- KEINE-ANDEREN-HOBBYS-HABER
- **PC-ACTION-ABONNENT**
- ZOCKER-WEIBCHEN
- DURCH-SCHNITTS-SPIELER
- LÖSUNGS-BUCH-KÄUFER
- GEGEN-FRAUEN-VERLIERER
- NUR-MOORHUHN-SPIELER

LEISTUNGSMERKMALE

Der US-Launch ging (nach MMORPG-Maßstäben) halbwegs glatt über die Bühne. Auch eine DSL-Verbindung schützt nicht vor gelegentlichen Lag-Rucklern, von Modem-Einwahl raten wir ab. Bei der Grafik lässt sich an Sichtweite, Detailreichtum und Schatten was drehen. An der Auflösung nicht – die beträgt immer 1.024 x 768. Außer Prozessor und Grafikkarte beeinflusst der RAM-Speicher die Performance erheblich. Ideal sind 1.024 MB.

PRO & CONTRA

- \+ Zehn ausgedehnte Planeten
- \+ Bis zu 20 Spieler in einer Party
- \+ Spieler gegen Spieler optional
- \+ Erfahrung nicht nur durch Kämpfe
- \+ Mehrere Berufe gleichzeitig lernbar
- \+ Errichtbare Häuser, Fabriken, usw.
- \+ Automap und Wegpunkte-Hinweise
- \+ Spektakuläre Grafik
- \+ Spieler basteln alle Gegenstände
- − Keine NPC-Händler
- − Hohe Hardwareanforderungen
- − Ohne Gruppenanschluss öde, weil lange Zwangspausen für Heilung
- − Nur monotone Automaten-Missionen für Anfänger
- − Fahrzeuge fehlen noch

FAZIT



ALEXANDER GELTENPOTH

Nach den genretypischen Anfangsschwierigkeiten beginnt der Spaß erst richtig. Bevorzugt in Gruppen legen Sie die örtliche Fauna flach oder wagen sich sogar an humanoide Gesetzlose. Intensive Spieleindrücke sind garantiert: Beispielsweise wenn eine Herde riesiger Dinos aufgeschreckt auf Sie zutrampelt, bekommen Sie fast einen Herzinfarkt, bevor Sie die Kolosse als harmlose Pflanzenfresser identifizieren. Erst spät entpuppen sich einige anfangs verwirrende Spielfunktionen als äußerst hilfreich: In der Wildnis verreckt? Ein Wegpunkt lotst Ihren Klon zur Sterbestelle. Keine Lust, Mineralien anhand von Bodenproben zu gewinnen? Stellen Sie einen Schürfapparat auf. Gegenstände bauen ist zu langweilig? Errichten Sie eine Fabrik. Die Möglichkeiten sind so grenzenlos wie das *Star Wars*-Universum.

einer Weile physische und psychische Langzeitschäden. Um wieder volle Balken bei Lebens- und Aktionspunkten zu erhalten, müssen die Wunden von einem Medic-Charakter verarztet werden. Dazu suchen Sie ein städtisches Hospital auf oder bauen ein Scout-Lager in der Wildnis. Der emotionale Stress („Hach, ich bin so sensibel!", stöhnte der Wookiee-Kopfgeldjäger) zehrt an den blauen Mentalenergie-Balken und beschert Ihnen „Battle Fatigue". Diese Nebenwirkungen lassen sich nur vertreiben, indem man Tänzern und Musikanten eine Weile lang in der Bar zuguckt (Trinkgeld geben ist optional). Währenddessen dürfen Sie Fertigkeiten von anderen Spielern lernen oder neue Gegenstände in Ihrem Baukasten zusammenschrauben, ohne die Erholungsphase zu unterbrechen.



Ein Mon Calamari sieht rot – und zwar den Himmel über Corellia. Jede Welt hat ihre eigene Charakteristik.



Film-Viechereien verleiten auf Tatooine zur Großwildjagd. Und von den Resten gibt's dann drei Monate lang Ronto-Eintopf in der Kantine ...

Mein Bug, dein Bug

Trotz monatelangem Betatest strotzt *Star Wars Galaxies* noch vor Fehlern. Die meisten Bugs verschwinden glücklicherweise automatisch, wenn der betroffene Charakter das Spiel verlässt und sich dann wieder einklinkt. Trotzdem zerren die zahlreichen Aussetzer an den Nerven und sind für die niedriger als erwartete Spielspaßwertung mitverantwortlich. Wir verfolgen die mit Sicherheit kommenden Updates mit und passen die Wertung gegebenenfalls an. Hier finden Sie nur eine kleine Auswahl der zahlreichen Fehler:

Eigenschaftsverlust:
Die Summe der neun Eigenschaften ist für gewöhnlich konstant. Durch einen Fehler verschlechtern sich die Eigenschaften jedoch dauerhaft.

Einwählen:
Einige Spieler können sich nicht mit einem bestimmten Charakter ins Spiel einklinken. Sie erscheinen zwar für die anderen kurz in der virtuellen Welt, bleiben selbst aber im Login-Bildschirm hängen.

Gegenstände verschwinden:
Teilweise werden Gegenstände in Behältern oder dem Bankfach nicht angezeigt und können folglich nicht verwendet werden. Nach einer Neueinwahl sind die Gegenstände wieder vorhanden.

Wer etwas mehr Sinn und Zweck für seine Killing-Trips begehrt, nimmt einen Auftrag aus dem Missionsterminal an. Allerdings gibt es hier nur stupide Liefer- und Abschuss-Jobs, die zwar einiges Geld, aber wenig Spaß bringen. Das Rumgelatsche ist etwas nervig, denn benutzbare Fahrzeuge sind (noch) nicht im Spiel eingebaut. Auch steuerbare Raumschiffe existieren momentan nur als Absichtserklärung am Design-Horizont und sollen eines Tages in Form einer Erweiterung integriert werden. Sie können sich wenigstens gegen Gebühr zu anderen Städten oder Planeten teleportieren lassen.

REBELLEN GEGEN IMPERIUM

Zu den prickelnderen Aspekten des *Galaxies*-Alltags gehört die Fraktions-Zugehörigkeit. Sie können neutral bleiben oder wahlweise für die netten Rebellen oder das böse Imperium Partei ergreifen. Voraussetzung ist eine gewisse Menge an Fraktionspunkten, die Sie sammeln, wenn Sie Missionen erledigen. Neutrale Spieler sind immer vor Player Killing sicher. Aber sobald Sie sich als Vollmitglied auf eine Seite schlagen, könneb sie Mitmenschen der anderen Fraktion attackieren – und von ihnen angegriffen werden. Ein netter PvP-Nervenkitzel, zu dem aber niemand gezwungen wird.

TEURO IN ALLEN WELTEN

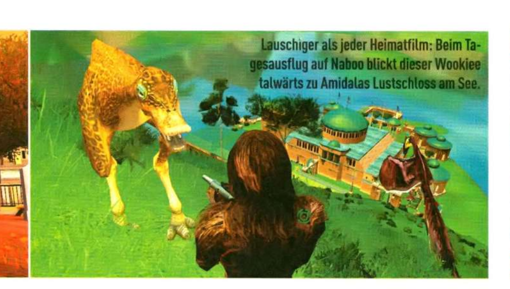
Galaxies-Spieler sind derzeit auf US-Importe angewiesen, eine offizielle Europa-Veröffentlichung steht im wahrsten Sinne des Wortes noch in den Sternen. Das aktuelle Hersteller-Statement zum Thema: „Der Vertrieb in Europa wurde noch nicht von LucasArts festgelegt. Weitere Informationen zur Verfügbarkeit des Spiels außerhalb der USA folgen zu einem späteren Zeitpunkt." Angesichts eines solchen Bollwerks an konkreten Informationen müssen wir immer kurz in die Besenkammer gehen, um ungestört eine Runde lang zu weinen. Apropos: Neben der teuren Software sind nach vier Wochen monatliche Gebühren in Höhe von 15 Dollar fällig; plus 17,5 Prozent Mehrwertsteuer für Spieler in EU-Ländern – das macht umgerechnet rund 15 Euro im Monat. Wer einen größeren Zeitraum im Voraus bezahlt, bekommt leichte Rabatte. Ein ganzes Jahr kostet im Schnitt „nur noch" 12 Dollar plus Steuern monatlich. *Galaxies* erfordert stattliche Investitionen an Zeit und Geld. Geduldigen *Star-Wars*-Fans mit Online-Freundeskreis ist es die Sache wert, für flüchtige Gelegenheits-Spielsessions ist das Epos kaum geeignet. HEINRICH LENHARDT

FAZIT

HEINRICH LENHARDT



Padawan Geltenpoth ist entzückt, doch für Darth Heinis Geschmack zerrt *Star Wars Galaxies* zu sehr am Geduldsfaden. Der Einstieg ist übertrieben zäh, die steile Lernkurve verlangt das geduldige Gemüt eines kastrierten Bantha-Bullen. Das Programm hat Stärken wie atemberaubende Landschaftsgrafik, vielseitiges Berufssystem und „Rebellen oder Imperium"-Parteiergreifung mit PvP-Option. Aber ohne Gruppenanschluss sind Sie hoffnungslos verratzt und verloren, solo ist das *Star Wars*-Leben ebenso schwer wie langweilig. Dass ausgerechnet ein MMORPG mit einer solchen Massenmarkt-Lizenz dermaßen hardcore ausfällt, dürfte viele Leute überraschen – ob angenehm oder nicht, liegt im Ermessen des Betrachters.



Lauschiger als jeder Heimatfilm: Beim Tagesausflug auf Naboo blickt dieser Wookiee talwärts zu Amidalas Lustschloss am See.

STAR WARS GALAXIES

MINDESTENS:	GENRE:	Online-Rollenspiel
933 MHz, 256 MB RAM, 1,7 GB HD, Win 98, Internet	PREIS:	Ca. € 50,- , € 15,-/Monat
	ENTWICKLER:	Sony Online Entertainment
	VERTRIEB:	LucasArts
SINNVOLL:	INTERNET:	www.starwarsgalaxies.com
2,4 GHz, 512 MB RAM, DSL-Anschluss	SPRACHE:	Englisch
	USK-FREIGABE:	Keine
	TERMIN:	USA erhältlich, D unbekannt

MEHRSPIELER-OPTIONEN:	
Nur auf gebührenpflichtigen US-Servern spielbar	PC: –
	NETZWERK: –
	INTERNET: ~5.000 /Server

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	73%
STEUERUNG	81%
GRAFIK	89%
SOUND	69%
EINZELSPIELER	– %

MEHRSPIELER

83%

SEHR GUT – Imposante Star-Wars-Welten, spielerisch ebenso komplex wie kompliziert.



- 12 Sternensysteme
- 3 Rassen, 6 Klassen
- Rangsystem
- 4 Spieleserver
- 15 Tage kostenlos

»Auch im Weltraum gilt: Mach's nur mit Kondom.«

All inclusive

Caipirinha, Pina Colada und Jacky Cola en masse? Nicht ganz, dafür dürfen Sie beim Online-Kracher EARTH & BEYOND ordentlich ballern. Für lau, versteht sich. Na dann prost!

Diesen Monat haben wir für Sie ein ganz besonderes Schmankerl auf die DVD gepackt: Den Client zu *Earth & Beyond*. Er erlaubt es Ihnen, 15 Tage lang die unendlichen Weiten des Online-Spiels nach Belieben zu erkunden. Wollen Sie über diesen Zeitraum hinaus daddeln, müssen Sie, wie bei jedem „Massive Multiplayer Online Game" üblich, eine geringe monatliche Spielgebühr entrichten. Im Moment sind das rund zwölf Dollar.

QUAL DER WAHL

Bevor's richtig losgeht, ist erst einmal Charaktergenerierung angesagt. Keine Sorge, so komplex wie bei einem Hardcore-Rollenspiel geht es bei *Earth & Beyond* nicht zu. Wenn Sie sich für einen der vier Server entschieden haben, suchen Sie sich eine von sechs Charakterklassen aus. Wollen Sie lieber ein Händler sein, als Entdecker den Weltraum erforschen oder eher den Kämpfer raushängen lassen? Die Entscheidung liegt ganz bei Ihnen. Der Autor des Artikels hat sich zum Beispiel den Streitkräften der Erde angeschlossen. Ihre Wahl beeinflusst übrigens auch, was für einen Schiffstyp Sie während des gesamten Spiels fliegen. Die Kisten unterscheiden sich unter anderem hinsichtlich der Schilde, der Waffen und der Geschwindigkeit. Alles klar? Dann können wir ja starten!

DIE MAUS MACHT'S!

Damit Sie nicht ziellos durchs Weltall irren, hat Westwood

ein nettes, interaktives Training spendiert, das jeder Grünschnabel absolvieren muss. Zunächst machen Sie sich mit den Schiffssystemen vertraut, später feuern Sie auf Drohnen. Etwas ausführlicher möchten wir Ihnen die Steuerung erläutern. Sie erinnert schwer an *Freelancer*. Ihren Force-Feedback-Vibrations-Joystick brauchen Sie also gar nicht erst aus den Klauen Ihrer Freundin befreien. Stattdessen sind Maus und Tastatur gleichermaßen gefragt. Indem Sie die rechte Maustaste gedrückt halten, beschleunigen Sie auf Maximum. Gleichzeitig bestimmen Sie durch Bewegungen die Flugrichtung. Mit der anderen Taste speisen Sie Ziele in den Bordcomputer ein, rufen Ihre Charakterstatistiken auf oder setzen Wegpunkte auf der Sternenkarte. So geschmeidig wie in *Freelancer* lassen sich die Schiffe allerdings nicht fliegen. Irgendwie hat man das Gefühl, einen sturen Bock durchs All zu lenken. Wer gerade *Freelancer* gedaddelt hat und direkt im Anschluss eine Partie *Earth & Beyond* wagt, fühlt sich, als ob er von einem BMW in einen Opel umsteigt.

LANGZEITMOTIVATION

Ebenfalls etwas nervig ist das Reisesystem. Große Entfernungen legen Sie mithilfe von Sprungtoren zurück. Außerdem verfügt jedes Raumschiff über einen Warp-Antrieb. Um von einer Ecke des Universums in die andere zu gelangen, sind Sie dennoch locker 50 Echtzeitminuten unterwegs. Da Sie Ihren Charakter in mehreren Fähigkeiten trainieren und das eigene Raumschiff im Laufe der Zeit mit sehr vielen Ausrüstungsgegenständen zu einer fliegenden Festung ausbauen können, weckt *Earth & Beyond* die Sammellust – fast wie bei *Diablo 2*. Erfahrungspunkte bekommen Sie in drei großen Bereichen gutgeschrieben: Kampf, Entdeckung und Handel. Nicht gerade der Hit ist die Hintergrundstory. Irgendeine fiese Alien-Rasse bedroht (mal wieder) den Frieden in der Milchstraße. Gähn! Wen das aber nicht stört, den erwartet in *Earth & Beyond* nicht nur ein auf Hochglanz poliertes All, das dank vieler Partikel-, Nebel- und Lichteffekte sehr echt wirkt. Auch die eigene Handlungsfreiheit ist riesig. Denn Sie können nicht nur etliche Aufträge von Nichtspielercharakteren (NPCs) abstauben und diese mit Freunden lösen, sondern unter anderem auch eigene Minenbetriebe einrichten und dabei ordentlich Kohle scheffeln.

BENJAMIN BEZOLD



FAZIT

BENJAMIN BEZOLD

Earth & Beyond ist eines der Spiele, bei denen die Zeit wie im Flug vergeht. „Nur noch den einen Auftrag, dann ist Schluss", habe ich mir mehrmals vorgenommen und bin trotzdem sitzen geblieben. Das spricht für den virtuellen Sternenkrieg. Weniger gefallen hat mir die Steuerung. Echtes *Wing Commander*-Feeling kam nie auf. Und dann wäre da noch die Sache mit den Servern. Zu mehr als 36 Prozent war kein einziger während der Testzeiten gefüllt. Und das, obwohl *Earth & Beyond* seit geraumer Zeit in Amiland erhältlich ist. Wenigstens waren die Pings durchweg ordentlich.

EARTH & BEYOND

MINDESTENS: 500 MHz, 256 MByte RAM, 1 GByte HD, Win98, Internetzugang	**GENRE:**	Online-Weltraumsimulation
	PREIS:	Ca. $ 12,- (monatlich)
	ENTWICKLER:	Westwood
	VERTRIEB:	Electronic Arts
SINNVOLL: 2.000 MHz, 512 MByte RAM	**INTERNET:**	www.earthandbeyond.ea.com
	SPRACHE:	Englisch
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Handeln, Kämpfen, Erforschen; 1 Spieler pro CD
PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: 2.000

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	81%
STEUERUNG	75%
GRAFIK	84%
SOUND	72%
EINZELSPIELER	–

MEHRSPIELER

82%

SEHR GUT – Motivierendes Onlinespiel mit toller Grafik

Em@il für dich?

Sie besitzen bereits einen registrierten EA-Nick? Dann können Sie bei *Earth & Beyond* gleich loslegen. Alle anderen müssen beim ersten Spielstart einen solchen erstellen (kostenlos und unverbindlich). Eigentlich eine leichte Sache, würde *Earth & Beyond* nicht Probleme mit europäischen Tastaturen machen und somit das berühmte „@" nicht erkennen. Das benötigen Sie aber, um Ihre E-Mail-Adresse anzugeben. Aber nicht verzagen! Generieren Sie einfach auf www.ea.com einen neuen Nick und schon sind Sie im Bilde. Alternativ könnten Sie auch Ihre Tastatur auf das amerikanische System umstellen und dann mit „Shift" und „2" das „@" aufrufen. Ferner möchten wir Sie an dieser Stelle darauf hinweisen, dass sich auf der Rückseite der DVD-Hülle der CD-Key befindet, den Sie beim ersten Spielstart benötigen.



»Das war wohl 'ne Ecstasy-Pille zu viel.«



Wer des Englischen nicht mächtig ist, wird mit Earth & Beyond nicht glücklich.



»Reaktion aufs Waldsterben: Zur Not tun's auch IKEA-Steckbäume.«



»Ahmet Iscitürk auf dem Weg zur Arbeit.«

Nachts sind alle Karren grau

Auf dem Highway ist die Hölle los: Bei MIDNIGHT CLUB 2, dem neuesten Streich der Vice-City-Macher, liefern Sie sich zu nachtschlafender Zeit illegale Straßenrennen.

Wer mitten in der Nacht wider alle Verkehrsregeln mit 180 Sachen durch die Innenstadt düst und sich dabei womöglich noch mit anderen Wahnsinnigen wilde Verfolgungsjagden liefert, dürfte seinen Führerschein ziemlich schnell los sein. Der Konsolen-Raser *Midnight Club 2* hat diesen illegalen Zeitvertreib zum Thema gemacht und lädt nun auch PC-Spieler zum munteren Verkehrssündigen ohne Reue ein. In den drei originalgetreu nachgebildeten Metropolen Los Angeles, Paris und Tokio treten Sie mit 28 aufgemotzten Superboliden zu verbotenen Straßenrennen an. Sie machen Spritztouren zum Kennenlernen der riesigen Städte, bestreiten klassische Rundenrennen oder liefern sich spektakuläre „Autoschlachten". Neben dem kurzweiligen Capture the Flag gibt es einen neuartigen Explosions-Modus, bei dem Sie die Computergegner mit Sprengladungen in die Luft jagen müssen. Lustig!

LANGSAM KOMMEN LASSEN!

Zu Spielbeginn verfügen Sie über ein einziges Auto. Außerdem dürfen Sie zunächst nur über die Straßen von Los Angeles kacheln. Mehr Fahrzeuge, Extras wie Windschattenturbo oder Burnout und natürlich die beiden anderen Städte müssen erst im Karrieremodus freigeschaltet werden. Hier warten knapp 80 Missionen, die mit fortschreitender Spieldauer immer schwieriger werden. Neben stinknormalen Rennen gegen bis zu acht Konkurrenten warten auch Verfolgungsjagden und Zeitrennen auf Sie. Das sorgt für Abwechslung, ist aber auch nicht ohne: Nur der Erstplatzierte kommt nämlich weiter. Nach allen zwei bis drei Missionen gibt's dann die genannten Belohnungen.

FAHR, FAHR AWAY!

Die Crux an der Sache: Aufgrund völliger Bewegungs-

IM VERGLEICH

GTA Vice City	92%
Midnight Club 2	79%
NFS: Hot Pursuit 2 (abgewertet)	76%

GTA Vice City bietet das gleiche Fahrmodell und dieselbe Optik, darüber hinaus aber auch mehr Action und eine richtige Story. Dem kleinen Bruder *Midnight Club 2* gelingt es dafür auf Anhieb, an der berühmt-berüchtigten *Need for Speed*-Serie vorbeizuziehen – Respekt!

freiheit in den Städten kommt man oftmals sehr leicht von der Strecke ab und verfährt sich übelst – speziell der Highway rund um L. A. hat's diesbezüglich in sich. Das Pfeilsystem, das Ihnen den Weg weisen soll, ist nicht immer eine große Hilfe. Oftmals zeigt es den bevorstehenden Richtungswechsel zu spät, so dass Sie leicht mal eine Ausfahrt verpassen. Hinzu kommt, dass einem die Computergegner selbst die kleinsten Fahrfehler kaum verzeihen. Wer sein Vehikel einmal gegen eine Hauswand setzt oder die falsche Abfahrt wählt, hat schon so gut wie verloren. Und da die künstliche Intelligenz der CPU-Konkurrenz recht ordentlich ist, kommt es speziell im weiteren Spielverlauf des Öfteren vor, dass Sie ein Rennen 20 bis 30 Mal starten müssen, bis Sie endlich weiterkommen – was nicht unbedingt jedermanns Sache sein dürfte.

GEISTERFAHRER!

Die Grafik von *Midnight Club 2* erinnert an die von *Vice City*. Da jedoch nur nachts oder bestenfalls bei Dämmerung gefahren wird, kommt der eher düstere Look etwas altbacken rüber. Zwar macht es eine Menge Laune, über die Hollywood-Hügel, den Sunset Boulevard oder die Champs Elysées zu heizen, doch hätte die Umgebungsgrafik gerne noch einen Tick hübscher ausfallen dürfen. Gleiches gilt für die Fantasie-Autos. Zwar sind nachts alle Katzen grau, doch eine etwas detailliertere und flottere Optik hätte bestimmt nicht geschadet. Schade auch, dass es keine Cockpit-Perspektive gibt. Immerhin verfügen alle PS-Schleudern über ein ansehnliches Schadensmodell. Außerdem ist es den Entwicklern

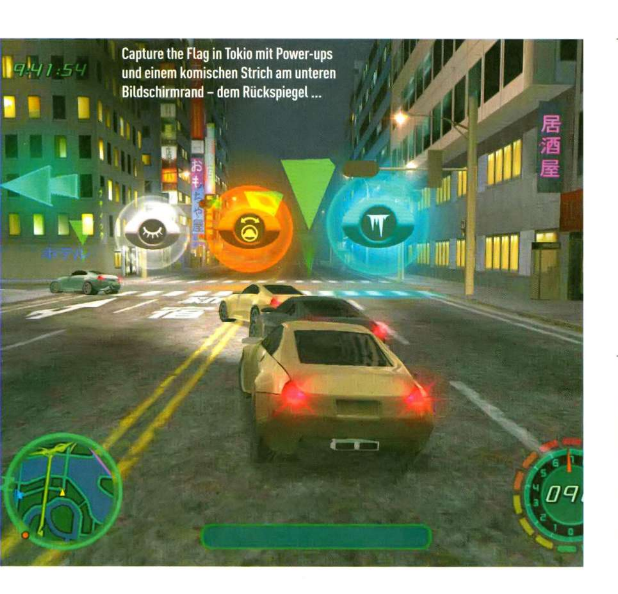


Rasante Verfolgungsjagden inklusive spektakulärer Unfälle sind bei Midnight Club 2 an der Tagesordnung.

»Irgendwie war das neue Shell-V-Power zu viel für unseren Motor.«

»Im wahrsten Sinne des Wortes ein echter Feuerstuhl.«

»Und hier sehen Sie das Wahrzeichen von Paris, den Mannekin-Pis!«


Capture the Flag in Tokio mit Power-ups und einem komischen Strich am unteren Bildschirmrand – dem Rückspiegel ...

Lass dich NICHT ablenken!

Sind Sie schon mal ein Autorennen mit der Maus gefahren? Dann wird's aber höchste Zeit – denn *Midnight Club 2* macht's möglich! Mit welchem Eingabegerät Sie am besten Fahrt aufnehmen, lesen Sie hier ...

Tastatur
Extrem gewöhnungsbedürftig, verdammt harter Lenkeinschlag. Schlechtes Handling bei schnelleren Autos und Motorrädern.
Fahrspaß: 60 %

Lenkrad
Gute Bedienbarkeit, auch bei den Zweirädern. Bei schnellen Fahrmanövern jedoch einen Tick zu träge.
Fahrspaß: 70 %

Gamepad

Bestmögliches Fahrerlebnis, alle Funktionen lassen sich problemlos auf die wichtigsten Tasten legen. Gutes Fahrgefühl!
Fahrspaß: 80 %

Maus
Schwammig wäre noch schmeichelhaft – allenfalls für Profis von Interesse, die neue Herausforderungen suchen oder nur einen Arm haben.
Fahrspaß: 25 %

gelungen, den Städten das *GTA*-typische Leben einzuhauchen. Ausreichend Gegenverkehr und bemitleidenswerte Pixel-Fußgänger sorgen für Abwechslung im sonst eher sterilen Stadtbild. Außer vor Ihren Kontrahenten müssen Sie sich vor der Polente in Acht nehmen. Zu wilde Fahrer werden bereits aus der Luft vom Scheinwerferkegel der Polizei-Hubschrauber markiert und sind dann von den motorisierten Kollegen am Boden noch leichter auszumachen – da hilft dann nur noch die Flucht. Bei einer Verhaftung ist die Mission nämlich verloren.

KRATZ DIE KURVE!

Wer bremst, verliert – dieser Spruch gilt in jedem Fall für *Midnight Club 2*. Wer nicht permanent volles Risiko fährt, kommt nicht weit. Dafür müssen Sie aber auch keine Rücksicht auf Ampeln, Laternen, Parkbänke oder Mülleimer nehmen. Diese können Sie einfach über den Haufen fahren. Die Steuerung des reinrassigen Arcade-Rasers geht relativ einfach von der Hand. Wer fleißig um Kurven driftet, dem Gegenverkehr brav ausweicht und die wichtigsten Abkürzungen kennt, hat keine größeren Probleme. Das Fahrverhalten der Wagen unterscheidet sich kaum. Lediglich die Steuerung der drei Motorräder ist etwas gewöhnungsbedürftig.

HÖR ZU!

Wer denkt, bei *Midnight Club 2* so einen genialen Soundtrack wie bei *Vice City* auf die Ohren zu bekommen, der irrt. Zwar spendierten die Entwickler jeder Metropole ihre eigene Musik. Spezielle Radiosender oder Ähnliches gibt es aber nicht. Dafür entschuldigt der satte Motorensound, der allerdings nicht an die Klangqualität eines *F1 Carrer Challenge* herankommt und bei nahezu allen Fahrzeugen gleich tönt. Das eigentliche Highlight des Spiels ist der Mehrspielermodus – sowohl die normalen Rennen als auch der extrem spaßige Capture-the-Flag-Modus sind ein verdammt unterhaltsamer Zeitvertreib. Via Netzwerk oder Internet können Sie sich mit bis zu acht menschlichen Kontrahenten spannende Duelle liefern. Löblich: Dafür benötigen Sie nur eine einzige CD! Zum Schluss noch ein wichtiger Hinweis: *Midnight Club 2* läuft nur mit der neuesten DirectX-Version (wird mitgeliefert) und den aktuellsten Grafikkarten-Treibern. Andernfalls kommt es zu Abstürzen! CHRISTIAN SAUERTEIG

FAZIT

CHRISTIAN SAUERTEIG

Mit *Midnight Club 2* haben die Jungs von Rockstar einen durch und durch gelungenen Arcade-Raser abgeliefert. Vor allem die originalgetreuen Nachbildungen der drei Metropolen Los Angeles, Paris und Tokio sind allererste Sahne. Der knifflige Karrieremodus motiviert zum Durchspielen, auch wenn ungeduldigere Gemüter das eine oder andere Mal frustriert in die Tastatur beißen dürften – beim kleinsten Fehler ist das jeweilige Rennen in der Regel verloren, und das ist mitunter ganz schön nervig. An den immensen Spielspaß eines *Vice City* kommt *Midnight Club 2* nicht heran. Dazu fehlt eindeutig die Action und Interaktion innerhalb der Städte. Wer ein spaßiges Rennspiel mit starken Mehrspieleroptionen sucht, darf aber ruhigen Gewissens zugreifen.


»Prost! Graciano Rocchigiani auf dem Weg nach Hause.«

MIDNIGHT CLUB 2

MINDESTENS: 800 MHz, 128 MB RAM, 1700 MB HD, 32MB Grafikkarte
SINNVOLL: 1800 MHz, 256 MByte RAM, Gamepad

GENRE:	Rennspiel
PREIS:	Ca. € 45,-
ENTWICKLER:	Rockstar
VERTRIEB:	Take 2
INTERNET:	www.midnightclub2.de
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Sehr gut! Spannende Rennen und spaßiger Capture-the-Flag-Modus! (8 Sp./CD)
PC: 1 Spieler
NETZWERK: 2-8 Spieler
INTERNET: 2-8 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	77%
STEUERUNG	77%
GRAFIK	71%
SOUND	76%
MEHRSPIELER	84%

EINZELSPIELER 78%

GUT – Anspruchsvoller Arcade-Raser à la GTA – nur ohne Ballern!



»Beim Gangbang der Roboter floss das Öl in Strömen.«

»Wo soll das mit dem Alkohol noch hinführen? Nun sind selbst Spinnen blau.«

»Die wüste Gabi kämpfte in der Wüste Gobi gegen Wüsten-Drachen.«

Blas ihnen das Licht aus!

Beim Action-Rollenspiel HARBINGER kämpfen Sie gegen Roboter, Spinnen und schlechte Sichtverhältnisse. Denn oft sehen Sie in den dunklen Szenarien kaum Ihren Helden vor Augen.

Für die Menschen und Außerirdischen sieht's in der Zukunftsvision von *Harbinger* recht übel aus. Ein fieser Sack namens Overlord ist der Grund. Machtgierig düst der Bösewicht mit seinem Weltraumschlachtschiff von Planet zu Planet und legt alles in Schutt und Asche. Wer den Angriff überlebt, sieht einem Dasein als Sklave entgegen. Sie sind einer der armen Teufel, die unfreiwillig auf dem riesigen Kreuzer schuften müssen. Da jedoch Knechtschaft absolut nicht Ihr Ding ist, schmeißen Sie nach kurzer Zeit die Arbeitskluft in die Ecke und sagen dem Schleimbolzen den Kampf an. Schlimmer kann's schließlich eh kaum werden.

MASSENHAFT LEVELS ZU ERKUNDEN

In über 100 Levels schnetzeln und ballern Sie sich Ihren Weg zum Obermacker frei. Drei Protagonisten bieten sich für das gefährliche Vorhaben an: Die außerirdische Culibine (Zauberin) schwört auf diverse Schuss- und Schockwellen-Typen (Plasma, Elektrizität etc.) und hetzt so genannte EMP-Kugeln (Schaden erzeugende Helferlein) auf ihre Widersacher. Mit rasiermesserscharfen Klingen verpasst der menschliche Söldner (Krieger) seinen Gegnern eine neue Frisur. Der Gladiator-Roboter lässt hingegen andere für sich arbeiten und steuert Kameras und Kampfmaschinen fern. Wenn Sie einen Kontrahenten erlegen, steigt Ihre Erfahrung. Bei einem Levelanstieg erhalten Sie Fertigkeitspunkte, die Sie auf vier Gebiete (Leben, Fernkampf etc.) verteilen.

ZU WENIG SZENARIEN-VIELFALT

Harbinger wirkt wie ein futuristisches *Diablo 2*. Allerdings mit weniger Vielfalt bei der Ausrüstung und den Fertigkeiten Ihrer Protagonisten sowie dem Szenariendesign. Wohin Sie schauen, alles wirkt düster und erinnert an den vorherigen Ort. Ausgenommen Sie verlassen das Schiff mittels Warp-Station und Nabelpunkt-Code. Dann weichen die Schrottplatz-ähnlichen Kulissen einer Wüstenlandschaft und auch die Gegnerscharen (Roboter, Minidrachen etc.) zeigen sich im neuen Gewand. Eine Mehrspieleroption ist nicht vorhanden. Dafür jedoch eine freie Speicherfunktion. Unsere Testversion wies noch etliche Bugs bei Grafik und Lokalisierung auf – laut den Entwicklern sollen diese jedoch bei der Verkaufsversion nicht mehr auftreten. So lange gilt unser Fazit: nicht annähernd so umfangreich und durchdacht wie *Diablo 2*, aber trotzdem nicht zu verachten.

TANJA BUNKE

FAZIT

TANJA BUNKE

Harbinger ist zwar bei weitem kein *Diablo 2* oder *Dungeon Siege*. Aber das Dauerschnetzeln macht trotzdem Spaß. Vor allem, wenn bei den Schockwellen meiner coolen Biene alles gleichzeitig umfällt. Ein wenig enttäuscht bin ich von den spärlichen Fähigkeiten der Protagonisten. Da hätten sich die Entwickler schon etwas mehr Mühe geben können.

HARBINGER

MINDESTENS:	GENRE:	Action-Rollenspiel
500 MHz,	PREIS:	Ca. € 30,-
128 MByte RAM,	ENTWICKLER:	Silverback Entertainment
450 MByte HD	VERTRIEB:	Dreamcatcher
SINNVOLL:	INTERNET:	dreamcatchergames.com
700 MHz,	SPRACHE:	Deutsch
256 MByte RAM,	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
Win98	TERMIN:	28. Juli

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Wäre schön gewesen, ist aber nicht. Sie schnetzeln auf eigene Faust.

PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	75%
STEUERUNG	80%
GRAFIK	61%
SOUND	68%
MEHRSPIELER	–%

EINZELSPIELER **70%**

BEFRIEDIGEND – Wer auf puren Hack&Slay-Spaß steht, ist hier an der richtigen Adresse.



- Add-on zu *Neverwinter Nights*
- Die gleichsprachige Vollversion wird benötigt
- 5 Prestigeklassen
- 70 neue Zaubersprüche
- 31 zusätzliche Talente
- 3 zusätzliche Fertigkeiten
- Neue Waffenart: Granaten
- Verbesserter Editor

»Wick Blau: Neues Maskottchen.«

Hauchen gefährdet die Gesundheit!

»Wilhelm Tell: Anfänger-Trainingslager.«

Bei SCHATTEN VON UNDERNZIT ärgern Sie sich mit Drachen und der kurzen Spielzeit herum. Das erste Add-on zu Neverwinter Nights wertet vor allem den Editor auf.

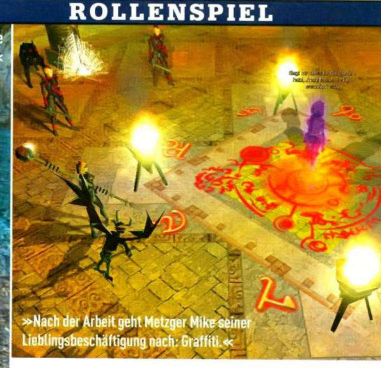
Seit der Veröffentlichung vor einem Jahr hat sich um *Neverwinter Nights* eine riesige Fangemeinde gebildet. Über eine Million Spieler vergnügen sich mit größtenteils selbst erstellten Abenteuern. Einige dieser Szenarien sind sogar so professionell, dass sie durchaus mit der Kampagne der offiziellen Erweiterung mithalten können. In *Schatten von Undernzit* beginnt ein völlig neues Abenteuer, für das Sie bevorzugt einen jungfräulichen und unerfahrenen Helden verwenden. Als Schüler des Meisters Drogan müssen Sie miterleben, wie eine Horde gehirnamputierter Kobolde in die Ausbildungshallen eindringt, den Meister vergiftet und vier magische Artefakte stiehlt. Allein oder mit einer kleinen Gruppe nehmen Sie die Verfolgung auf und demaskieren nach und nach die wahren Hintermänner. Magier, Drachen, Geister und Kreaturen aus anderen Dimensionen machen Ihnen das Leben schwer.

KURZER SPASS

Für ein klassisches Rollenspiel hält sich die Spieldauer in engen Grenzen. Nach rund 20 Stunden haben Sie alle Obermotze verprügelt, sämtliche



»Faszinierend: Familie Spock räumt auf.«



»Nach der Arbeit geht Metzger Mike seiner Lieblingsbeschäftigung nach: Graffiti.«



»Neulich in der Dorfdisko: Travolta völlig am Boden.«

Nebenaufträge gelöst und die vier Artefakte wiederbeschafft. Immerhin stimmt die Qualität: Eine gesunde Mischung aus Rätseln, Dialogen und Kämpfen sorgt für Abwechslung. Die teilweise sehr originellen Charaktere kommen in der Story gut zur Geltung. Eine vollwertige Sprachausgabe – zumindest mit den wichtigsten Gesprächspartnern – hätte die Atmosphäre aber noch weiter gesteigert. So bleibt beispielsweise das nette Schwätzchen mit dem weißen Drachen Tymofarrar ziemlich frostig, was nur zum Teil an der Raumtemperatur in dessen Tiefkühlhöhle oder gar an seinem Atemgold-Odem liegt.

DAS HAT ZUKUNFT

Auch wenn das Einzelspielererlebnis den Erwartungen kaum gerecht wird, bietet *Schatten von Undernzit* genug Neuerungen, so dass sich ein Kauf für Fans durchaus lohnt. Mit dem Add-on setzt Bioware einen weiteren Teil der umfangreichen Regeln der dritten D&D-Edition um: Zusätzliche Monster, Zaubersprüche, Waffen, Talente und Fertigkeiten stehen nicht nur im mitgelieferten Abenteuer zur Verfügung, sondern lassen sich auch in allen künftigen, von der Spielergemeinde selbst gebastelten Szenarien einbauen. Dazu gehören auch die fünf Prestigeklassen, die jeder reguläre Charakter ergreifen darf, sobald er die nötigen Voraussetzungen erfüllt. Ein böser Dieb, der schon ganz passabel schleichen kann, muss sich beispielsweise beim nächsten Stufenaufstieg zwischen seiner bisherigen Klasse oder der neuen Prestigeklasse Assassin (Meuchelmörder) entscheiden. Wenn die vermutlich bald zahlreich erscheinenden Werke der Fangemeinde sämtliche Vorteile des Add-ons nutzen, können Sie mit *Neverwinter Nights* auch in Zukunft noch viel Spaß haben.

ALEXANDER GELTENPOTH

IM VERGLEICH

Thron des Bhaal	85%
Neverwinter Nights	84%
Schatten von Undernzit	82%
Icewind Dale 2	81%

Schatten von Undernzit verbessert mit vielen Kleinigkeiten *Neverwinter Nights*, jedoch ist das enthaltene Abenteuer mit rund 20 Stunden etwas kurz geraten. Das *Baldur's Gate*-Add-on *Thron des Bhaal* macht zwar grafisch weniger her, bietet aber deutlich längeren Spielspaß und die interessantere Story. *Icewind Dale 2* besitzt ebenfalls einen größeren Umfang, aber die Qualität des Inhalts der anderen drei Spiele ist deutlich höher.

FAZIT

ALEXANDER GELTENPOTH

Selbst wenn Sie viel Spaß an *Neverwinter Nights* hatten, könnte Sie das Add-on mit dem unaussprechlichen Namen enttäuschen. Denn das mitgelieferte Abenteuer ist im Vergleich zu anderen Add-ons im Genre einfach zu kurz. Wenn Sie jedoch häufig auf die Kreationen der riesigen Fangemeinde zugreifen, ist *Schatten von Undernzit* für Sie unverzichtbar. Denn sonst versiegt der bislang stete Nachschub in absehbarer Zeit, da neue, mit dem Add-on erstellte Module zur blanken Vollversion nicht kompatibel sind.

SCHATTEN VON UNDERNZIT

MINDESTENS: 500 MHz, 128 MByte RAM, 1.200 MByte HD, Win98
SINNVOLL: 1.000 MHz, 256 MByte RAM, 3.300 MByte HD

GENRE:	Rollenspiel
PREIS:	Ca. € 28,-
ENTWICKLER:	Bioware
VERTRIEB:	Atari
INTERNET:	http://nwn.bioware.com
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Kooperativ, DM, Dungeon Master; 1 Spieler pro CD.
PC: 1 Spieler
NETZWERK: 64 Spieler
INTERNET: 64 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	73%
STEUERUNG	90%
GRAFIK	84%
SOUND	78%
MEHRSPIELER	84%

EINZELSPIELER



82%

SEHR GUT – Offline zu kurz, aber online eine tolle Erweiterung.

- 3 reguläre Kampagnen mit 22 Missionen
- 1 Rollenspiel-Kampagne mit 1 Mission
- 1 neuer Held pro Rasse
- 5 neutrale Helden
- 1 Luft- und 1 Bodeneinheit pro Volk zusätzlich
- 1 bis 2 neue Gebäude je Volk
- 3 neutrale Gebäude zusätzlich
- 3 weitere Ausbaustufen für Gebäude je Volk
- Überarbeiteter Editor, inklusive 3 neuer Grafiksets

»Trotz grüner Kontaktlinsen blitzte Joachim Hesse bei den Mädels ab.«

Craft-Protz



Da brat mir doch 'nen Nachtelf: Blizzard lässt seine Muskeln spielen und überflügelt mit dem Add-on FROZEN THRONE das ohnehin schon geniale Warcraft 3 in Sachen Spielwitz und Spannung.

AUF DVD
VIDEO

TRUPPENNACHSCHUB FÜR DIE FANTASY-FRONT: MENSCHEN



BLUTMAGIER

Dieser mystische Held gehört zur Allianz der Menschen, verwendet jedoch Feuerzauberei, die andere Elfen für dämonisch halten. Er kann Land- und Lufteinheiten angreifen.

LEVEL	SCHADEN	RÜSTUNG	TREFFERPUNKTE	MANA
1	21-27	3	500	285
2	24-30	3	550	330
3	27-33	3	600	375
4	30-36	4	650	420
5	33-39	4	700	465
6	36-42	4	750	510
7	39-45	4	800	555
8	42-48	5	850	600
9	45-51	5	900	645
10	48-54	5	975	690

FLAMMENSCHLAG
Mit diesem Zauberspruch können Sie Boden- und Lufteinheiten sowie Gebäude und Bäume abfackeln, die sich im Wirkungsbereich befinden. Der Zauber hält sechs Sekunden an und kann alle zehn Sekunden wiederholt werden.

VERBANNEN
Von diesem Zauber getroffene Luft- und Bodeneinheiten können für zwölf bis 36 Sekunden nicht angreifen und sind extrem anfällig für weitere magische Angriffe. Der Blutmagier kann diesen Zauber alle zehn Sekunden einsetzen.

MANA ABZIEHEN
Dieser Zauber entzieht einer beliebigen gegnerischen Einheit sechs Sekunden lang zwischen 18 und 55 Mana pro Sekunde, das der Blutmagier dann für sich selbst nutzen kann. Der Zauber ist nach Ablauf der sechs Sekunden sofort wiederholbar.

PHÖNIX
Ab der 6. Stufe können Blutmagier den Zauber lernen, alle 180 Sekunden einen Phönix für 175 Mana zu beschwören. Der Phönix verbrennt langsam alle Luft- und Bodeneinheiten in der Nähe, aber auch sich selbst. Ein sterbender Phönix hinterlässt ein Ei, aus dem ein neuer Phönix schlüpft.

ZAUBERBRECHER



Diese Nahkampfeinheit ist darauf spezialisiert, feindliche Magier auszuschalten. Der Zauberbrecher ist immun gegen Magie und zieht Gegnern durch jeden Treffer Mana ab.

ZAUBERDIEBSTAHL (AUTOMATISCH)
Transferiert Schutzzauber von Gegnern auf Verbündete oder negative Zauber von freundlichen Einheiten auf Feinde.

MAGIE KONTROLLIEREN
Ihre Einheit erhält die Kontrolle über eine beschworene Einheit des Feindes.

DRACHENFALKENREITER

Die neue Flugeinheit der Menschen verfügt über extrem mächtige Fähigkeiten gegen die feindlichen Abwehrtürme und Lufteinheiten, greift aber auch Bodenziele an.

WOLKE
Eine Wolke legt Abwehrtürme lahm. Allerdings bleibt der Zauber nur aktiv, wenn sich der Drachenfalkenreiter nicht bewegt.

LUFTFESSELN
Mit diesem Zauber halten Sie gegnerische Lufteinheiten fest. Die Opfer dieses Zaubers erleiden zudem 20 Schadenspunkte pro Sekunde.

Der Schattenjäger nutzt seine Heilwelle, um die Orc-Krieger am Leben zu halten.

»Von wegen idyllische Südsee: Auf dieser einsamen Insel will niemand stranden.«

»Die Lightshow zieht Nachtschwärmer wie Motten an.«

Mit vereinten Kräften haben die Nachtelfen und ihre Verbündeten den Angriff der Brennenden Legion in letzter Sekunde zurückgeschlagen. Die Welt von Warcraft droht dennoch, im Chaos zu versinken. Denn kaum ist der gemeinsame Feind besiegt, gehen die mächtigen Helden wieder ihrer Wege und verfolgen nur ihre eigenen, teilweise konkurrierenden Interessen. Dementsprechend übernehmen Sie in den drei regulären Kampagnen in *Warcraft 3*-Manier der Reihe nach die Nachtelfen, Untoten und Menschen. Die gesamte Story der ersten drei Kampagnen ist stark miteinander verknüpft und wirkt wie aus einem Guss. Auch wenn Sie Ihr strategisches Talent wieder nacheinander für gegensätzliche Fraktionen einsetzen – als Spieler werden Sie optimal für die jeweilige Aufgabe motiviert. Selbst dann, wenn Sie mühsam errungene Siege in den folgenden Missionen mit dem nächsten Volk wieder zunichte machen. Die starr lineare Story drängt Sie immer wieder in die Rolle des bloßen Zuschauers. Trotzdem bleibt *Frozen Throne* ein spannendes Erlebnis der Extraklasse. Besonders weil Blizzard dem

TRUPPENNACHSCHUB FÜR DIE FANTASY-FRONT: NACHTELFEN



WÄCHTERIN

Diese Heldin ist ein starker Nahkämpfer, der sich blitzschnell in Kämpfe stürzen, aber auch wieder zurückziehen kann. Ziel sind ausschließlich Bodeneinheiten.

LEVEL	SCHADEN	RÜSTUNG	TREFFERPUNKTE	MANA
1	22-42	4	550	225
2	23-43	4	600	255
3	25-45	5	650	285
4	26-46	5	725	315
5	28-48	6	775	345
6	30-50	6	850	375
7	31-51	7	900	405
8	33-53	7	950	435
9	34-54	8	1.025	465
10	36-56	8	1.075	495

DOLCHFÄCHER
Ein Hagel Dolche trifft augenblicklich alle Luft- und Bodeneinheiten in der Umgebung der Wächterin. Der Zauber richtet zwischen 70 und 180 Schaden bei einer einzelnen Einheit an und kann alle neun Sekunden wiederholt werden.

BEFLÜGELT
Dieser Zauber teleportiert die Wächterin sofort an den Zielort. Die Erholungsphase beträgt in den ersten beiden Levels zehn Sekunden, in Level 3 nur noch eine Sekunde, so dass die Wächterin blitzschnell in Gefechte eingreifen und sich wieder zurückziehen kann.

SCHATTENSCHLAG
Schattenschlag schleudert einen vergifteten Dolch auf eine Luft- oder Bodeneinheit. Die Bewegung des Ziels verlangsamt sich, während es für bis zu 45 Sekunden Schaden erhält. Dieser ideale Zauber gegen starke Feinde kann alle acht Sekunden wiederholt werden.

RACHE
Mit diesem Zauber beschwört die Wächterin ab der 6. Stufe für 200 Mana den Avatar der Rache. Dieser bekämpft Boden- und Luftziele und beschwört automatisch unverwundbare Wildgeister aus Leichen. Die Erholungsphase beträgt 180 Sekunden.

BERGRIESE

Mit den Riesen erhalten die Nachtelfen eine langsame, aber sehr starke Nahkampfeinheit. Bergriesen sind gegen Waffen und Zauber sehr widerstandsfähig.

SPOTT
Mit dieser Fähigkeit zieht der Bergriese die Angriffe der Gegner auf sich und entlastet so seine Verbündeten.

KRIEGSKEULE
Der Riese kann einen Baumstamm als Waffe verwenden, wodurch sich sein Angriffsschaden für 15 Angriffe erhöht.

FEENDRACHE

Diese kleine und schnelle Lufteinheit dient zur Aufklärung unerforschter Gebiete. Feendrachen sind immun gegen sämtliche Zauber.

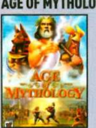


PHASENVERSCHIEBUNG (AUTOMATISCH)
Sobald der Drache Schaden nimmt, verschwindet er für kurze Zeit. So ist er vor weiteren Angriffen sicher, kann aber keine Aktionen ausführen.

MANA-LEUCHTFEUER
Negative Magie schädigt alle nahe gelegenen Feinde. Solange sich der Drache nicht bewegt, erhält er zudem einen Rüstungsbonus.

WARCRAFT 3: FROZEN THRONE

VERGLEICH

WARCRAFT 3	WARCRAFT 3: FROZEN THRONE	AGE OF MYTHOLOGY
		
VÖLKER		
92%	93%	91%
Mit Menschen, Untoten, Orcs und Nachtelfen vier sehr unterschiedliche Völker	Zusätzliche Einheiten und Helden runden das Angebot hervorragend ab.	Große Unterschiede der drei Völker und derer Untergruppierungen
SZENARIEN		
94%	94%	91%
Tolle Story. Super Missionsdesign in vier nahtlos aneinander gereihten Kampagnen.	Spannende Abenteuergeschichte mit vielen Überraschungen in vier Kampagnen.	Sagenhafte Story mit Helden. Abwechslungsreiche Szenarien in der Kampagne.
TAKTIK		
91%	92%	93%
Land- und Lufteinheiten, massig Spezialfähigkeiten, besonders der Helden.	Schiffe sowie neue Land- und Lufteinheiten erweitern die Möglichkeiten.	Vorbildliche Umsetzung des Stein-Schere-Blatt-Prinzips. Wunder als Spezialeffekte.
MEHRSPIELERMODUS		
91%	93%	92%
Ausgezeichnetes Balancing. Sehr gutes Mehrspielerangebot dank Battle.Net.	Langfristig verbessern die neuen Einheiten das Balancing sogar noch.	Enorme strategische Möglichkeiten. Sehr abwechslungsreiches Mehrspielererlebnis.
SPIELSPASS		
91% (ABGEWERTET)	92%	90% (ABGEWERTET)
Hier stimmt fast alles. In der gesamten Kampagne kommt nie Langeweile auf.	Der für ein Add-on riesige Umfang in Blizzard-Qualität spricht für sich.	Nur das Rollenspielelement der *Warcraft 3*-Helden fehlt. Ansonsten genial!
50% / 15% / 35%	55% / 10 / 35%	25% / 40% / 35%

SPIELELEMENTE: GRÜN= Story; ROT= Aufbau; BLAU= Taktik

PRÜFSTAND

LEISTUNGSMERKMALE

Grafik-Engine und künstliche Intelligenz blieben unverändert, nur die Einheitenzahlen haben sich etwas erhöht. Damit stellt das Add-on die gleichen Anforderungen an die Hardware wie *Warcraft 3* ohne *Frozen Throne*: Mit genügsamen 1.000 MHz, lächerlichen 128 MByte RAM und einer alten 16-MByte-Grafikkarte erreichen Sie bereits eine respektable Performance. Spürbare Vorteile bringen eine 32-MByte-Grafikkarte und 256 MByte RAM. Eine noch schnellere Maschine benötigen Sie nur, wenn Sie die Auflösung höher als 1.280x 1.024 Pixel schrauben möchten.

PRO & CONTRA

+ Epische, spannende, „selbst erspielte" Geschichte
+ Strickt die Story konsequent weiter
+ Extrem lange Spielzeit
+ Abwechslungsreiches Missionsdesign: Gute Mischung aus Adventure- und Strategie
+ Gut ausbalancierter Anstieg der Schwierigkeit
+ Zweitbeste Grafik im Genre
+ Vorbildliche deutsche Sprachausgabe
+ Neue Helden und Einheiten
- Unveränderte Grafik-Engine; keine frei bewegliche Kamera
- Großteil der vierten Kampagne wird erst übers Battle.Net nachgereicht


»Da springt der Funke über! Die Begeisterung hält sich trotzdem in Grenzen.«

Rollenspiel-Aspekt noch etwas mehr Gewicht verliehen hat.

SEI MEIN HELD!

Dreh- und Angelpunkt der vor Überraschungen strotzenden Geschichte sind wieder die Helden, deren Wünsche, Pläne und Intrigen Sie in die Tat umsetzen. Der untote Arthas versucht, den Angriff des Dämonenjägers Illidan auf den Lichkönig zu vereiteln. Schnelle Szenenwechsel und immer wieder überraschende Wendungen der Story lassen Nachtelfen, Untote, Menschen und einige übrig gebliebene Dämonen sowie sechs der

TRUPPENNACHSCHUB FÜR DIE FANTASY-FRONT: ORCS



SCHATTENJÄGER

Dieser Held der Trolle eignet sich ausgezeichnet als Heiler für kleine, schlagkräftige Trupps. Schattenjäger können Boden- und Luftziele angreifen.

LEVEL	SCHADEN	RÜSTUNG	TREFFERPUNKTE	MANA
1	22-28	4	475	255
2	23-29	4	525	285
3	25-31	5	575	330
4	26-32	5	625	360
5	28-34	6	675	405
6	29-35	6	725	435
7	31-37	7	775	480
8	32-38	7	825	510
9	34-40	8	875	555
10	35-41	8	925	585

HEILWELLE
Eine Energiewelle springt von einer verbündeten Einheit zur nächsten und heilt sie dabei. Durch jeden Sprung verringert sich die Stärke der Energiewelle. Der Zauber kann alle zehn Sekunden wiederholt werden. In höheren Stufen verstärkt und verlängert sich die Welle automatisch.

HEXEREI
Transformiert eine feindliche Einheit vorübergehend in ein willkürliches Tier und deaktiviert so alle seine Spezialeigenschaften. Zudem sind die meisten Gegner in der harmlosen Tiergestalt viel einfacher zu erschlagen. Der Zauber wirkt jedoch nicht auf feindliche Helden.

SCHLANGENSCHUTZ
Ein Schlangenkopf bricht aus der Erde, der alle feindlichen Boden- und Lufteinheiten in Reichweite angreift. Der Wächter hat bis zu 135 Lebenspunkte und ist immun gegen Magie. Er lebt maximal 40 Sekunden und bleibt fest an der Stelle, an der er beschworen wurde.

GROSSER BÖSER VOODOO
Dieser Zauber macht alle verbündeten Einheiten um den Schattenjäger gegen sämtliche Angriffe unverwundbar. Der Held selbst wird jedoch nicht unverwundbar. Der Zauber hält 30 Sekunden an und kann alle drei Minuten wiederholt werden.

TROLL-FLEDERMAUSREITER



Der Fledermausreiter lässt sich sehr gut als Aufklärer und Bomber einsetzen. Gegen andere Lufteinheiten ist er, mit Ausnahme seines Kamikazeangriffs, nutzlos.

INSTABILES GEBRÄU
Eine große Explosion verursacht 900 Schaden bei Lufteinheiten in der Nähe. Der Fledermausreiter wird dabei zerstört.

FLÜSSIGES FEUER (AUTOMATISCH)
Bombardierte Gebäude nehmen zusätzlichen Schaden. Solange das Feuer brennt, können die Gebäude nicht repariert werden.

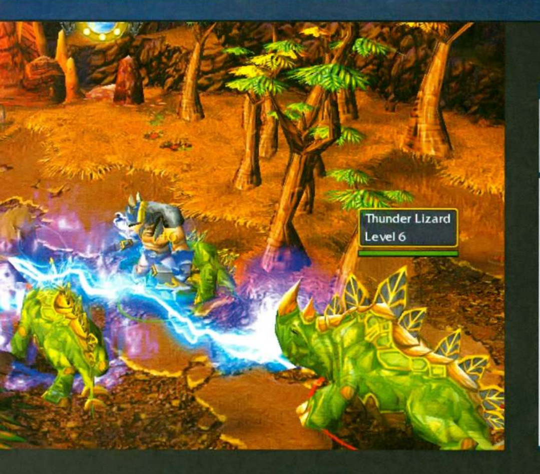
GEISTLÄUFER



In der Astralgestalt ist der Tauren immun gegen reguläre Angriffe. Er attackiert Luft- und Bodenziele, entfernt Zauberverstärker und beschädigt beschworene Einheiten.

GEISTVERBINDUNG
Dieser Zauber verbindet vier eigene Einheiten zu einer Gruppe, die jeden erlittenen Schaden zur Hälfte unter sich aufteilt.

AHNEN-GEIST
Lässt einen Nichthelden der Tauren wieder auferstehen. Der Tauren hat danach wieder 100 Prozent Lebensenergie.



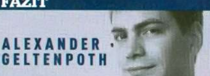
FAZIT



CHRISTIAN SAUERTEIG

Aber hallo! Mit *Frozen Throne* hat sich Blizzard beinahe selbst übertroffen und erneut ein Meisterwerk abgeliefert. Die drei neuen Kampagnen sind herrlich abwechslungsreich und versprechen wochenlangen Spielspaß, was auch ein Verdienst der erstklassigen Hintergrundgeschichte ist. Schade nur, dass die Grafik-Engine noch immer keine freie Kamera bietet und der Rest der höchst interessanten Orc-Kampagne erst übers Battle.Net nachgereicht wird.

FAZIT



ALEXANDER GELTENPOTH

Respekt! Mit *Frozen Throne* hat Blizzard ein erfrischendes Add-on geschaffen, das sich nur noch stellenweise wie ein typisches Echtzeitstrategiespiel spielt. Anstatt ödem Basisbau streifen Sie in den Kampagnen häufig nur mit Helden durch die Wildnis, erfüllen Aufträge und erleben die geniale Story. Wer auf Taktik pur steht, muss darauf keineswegs verzichten. Der Mehrspielermodus übers Battle.Net bietet mehr als genug strategisch anspruchsvolle Gefechte.

neun neuen Helden an den Gefechten teilhaben. Für die 22 Missionen der ersten drei Kampagnen veranschlagt Blizzard gut 35 Spielstunden und erreicht somit schon den Umfang von *Warcraft 3*, ohne dabei den von Blizzard gewohnt hohen Qualitätsstandard aufzugeben. Ganz im Gegenteil: *Frozen Throne* präsentiert sich noch abwechslungsreicher und sogar eine Nuance spannender.

VOLL VON DER ROLLE

Ein Novum im Genre stellt die von der restlichen Geschichte losgelöste Orc-Kampagne dar. Im Gegensatz zu den regulären Missionen kommandieren Sie für dieses Volk nur drei neue Helden, die für den Orc-Häuptling Thrall Aufträge erledigen. Das Ganze spielt sich eher wie ein Rollenspiel. Wie in *Diablo 2* stehen Charakterentwicklung und Ausrüstung der Recken im Vordergrund. Sie erhalten höchst selten Verstärkung durch gewöhnliche Einheiten. Basisbau und Rohstoffbeschaffung fallen ganz weg. Statt komplexer Strategien bekommen Sie ein spannendes Abenteuer geboten. Bislang besteht die gesamte Kampagne nur aus einer einzigen Mission, den Rest will Blizzard online nachliefern. Doch keine Angst, je nach Spieltempo benötigen Sie für dieses Monsterszenario, das sich über eine riesige und mehrere kleinere Karten erstreckt, zwischen zwei und fünf Stunden! Der riesige Gesamtumfang rechtfertigt den Kaufpreis von 25 Euro locker.

ALEXANDER GELTENPOTH

WARCRAFT 3: FROZEN THRONE

MINDESTENS: 400 MHz, 128 MByte RAM, 900 MByte HD, Win98
SINNVOLL: 1.000 MHz, 256 MByte RAM, 32-MByte-Grafikkarte

GENRE:	Echtzeitstrategie
PREIS:	Ca. € 25,-
ENTWICKLER:	Blizzard
VERTRIEB:	Vivendi
INTERNET:	www.blizzard.com
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Deathmatch, TDM, 8 Sp. pro CD im Netzwerk; 1 Sp./CD Battle.Net
PC: 1 Spieler
NETZWERK: 12 Spieler
INTERNET: 12 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	92%
STEUERUNG	88%
GRAFIK	91%
SOUND	90%
MEHRSPIELER	92%

EINZELSPIELER

92%

HERAUSRAGEND – Höchste Qualität von Blizzard: Die lange Wartezeit hat sich gelohnt!

TRUPPENNACHSCHUB FÜR DIE FANTASY-FRONT: UNTOTE



GRUFTLORD

Mit dem Gruftlord, der sich auf den Angriff von Bodenzielen spezialisiert hat, verstärkt neben dem Todesritter ein weiterer Held die Reihen der Untoten.

LEVEL	SCHADEN	RÜSTUNG	TREFFERPUNKTE	MANA
1	28-34	2	675	210
2	31-37	3	750	225
3	34-40	3	825	255
4	37-43	3	900	270
5	40-46	3	975	300
6	44-50	4	1.075	330
7	47-53	4	1.150	345
8	50-56	5	1.225	375
9	53-59	5	1.300	390
10	56-62	5	1.375	420

STACHELPANZER
Diese passive Fähigkeit ist mit der Dornenaura vergleichbar. Jedoch wirkt der Stachelpanzer nur für den Gruftlord selbst und verletzt nicht nur Angreifer, sondern erhöht zudem seine Verteidigung. Der Effekt verstärkt sich in drei Stufen.

AUFSPIESSEN
Durch diesen Zauber dringt eine Stachelreihe aus der Erde und verletzt mehrere Bodenziele. Zudem sind die Opfer zwischen zwei und vier Sekunden betäubt, mit Ausnahme von Helden, die je eine Sekunde kürzer betroffen sind. Die Erholungsphase beträgt neun Sekunden.

AASKÄFER
Dieser Zauber beschwört bis zu fünf Aaskäfer aus Leichen, die bestehen bleiben, bis sie vernichtet werden. Die Käfer greifen Bodenziele an und können sich auf höheren Stufen eingraben, um als Späher zu fungieren. Die Erholungsphase beträgt sechs Sekunden.

HEUSCHRECKENSCHWARM
Ein Gruftlord der 6. Stufe kann für 150 Mana einen Schwarm Heuschrecken beschwören, der alle Gegner in der Nähe angreift und nach verrichteter Arbeit zurückkehrt. Der Gruftlord wird dadurch geheilt. Der Zauber hält 30 Sekunden an und kann alle drei Minuten wiederholt werden.

OBSIDIAN-STATUE

Diese starke Fernkampfeinheit greift Luft- und Bodenziele an. Zudem können sich Obsidian-Statuen dauerhaft in Zerstörer verwandeln, sobald die Fähigkeit erforscht wurde.

ESSENZ DER VERSEUCHUNG (AUTOMATISCH)
Heilt bei Verbündeten zehn Trefferpunkte. Der Mana-Verbrauch richtet sich nach der Zahl der eigenen Einheiten in der Umgebung.

GEISTBERÜHRUNG (AUTOMATISCH)
Regeneriert fünf Mana bei freundlich gesinnten Einheiten. Die Zahl der betroffenen Einheiten entscheidet über den Mana-Verbrauch.



ZERSTÖRER

Diese große Flugeinheit ist immun gegen Zauber und verletzt Luft- und Bodenziele durch Flächenschaden. Zerstörer gewinnen nur Mana, indem sie es anderen Einheiten abziehen.

MANA-ABSORPTION
Der Zerstörer saugt einer verbündeten Einheit das gesamte Mana ab, wodurch der Zerstörer seinen Vorrat auffüllt.

MAGIE VERSCHLINGEN
Der Zerstörer regeneriert Mana und Leben, indem er Zauberverstärker von Einheiten in einer Region entfernt. Beschworene Einheiten erhalten 180 Schaden.





- Kampagne mit 14 Missionen
- Zufallsmissionsgenerator
- Mehrspielermodus
- Je 8 gute und böse Propheten
- Starre Kamera-Ansicht

Jetzt musst du dran glauben!

»"PCA lehrt Sprichwörter: Wenn der Berg nicht zum Propheten kommt, muss der Prophet eben am Berg kommen. Oder so ähnlich."«

„Du sollst keine anderen Götter neben mir haben!" Wer's doch tut, dem hetzen Sie in HEAVEN & HELL Ihre Propheten-Armee auf den Hals. Und das tut ordentlich weh.

Haben Sie sich schon immer mal gewünscht, dass alles und jeder nach Ihrer Pfeife tanzt? Dann könnte *Heaven & Hell* genau Ihr Ding sein. Darin spielen Sie nämlich keinen Geringeren als Gott höchstpersönlich. Keine Sorge, ähnlich stressig wie in Peter Molyneux' Göttersimulation *Black & White* geht es nicht zu. Denn die Menschen in *Heaven & Hell* sind schlichtweg ein Traum. Die sind so was von selbstständig und genügsam, dass Sie sich überhaupt nicht um deren Bedürfnisse kümmern brauchen. Aber die Sache hat einen Haken. In puncto Glauben sind die Erdlinge waschechte Wendehälse. Will heißen: Treffen Sie nicht entsprechende Vorkehrungen, laufen Ihre Jünger im Handumdrehen zur bösen Seite über, ganz wie einst Anakin Skywalker.

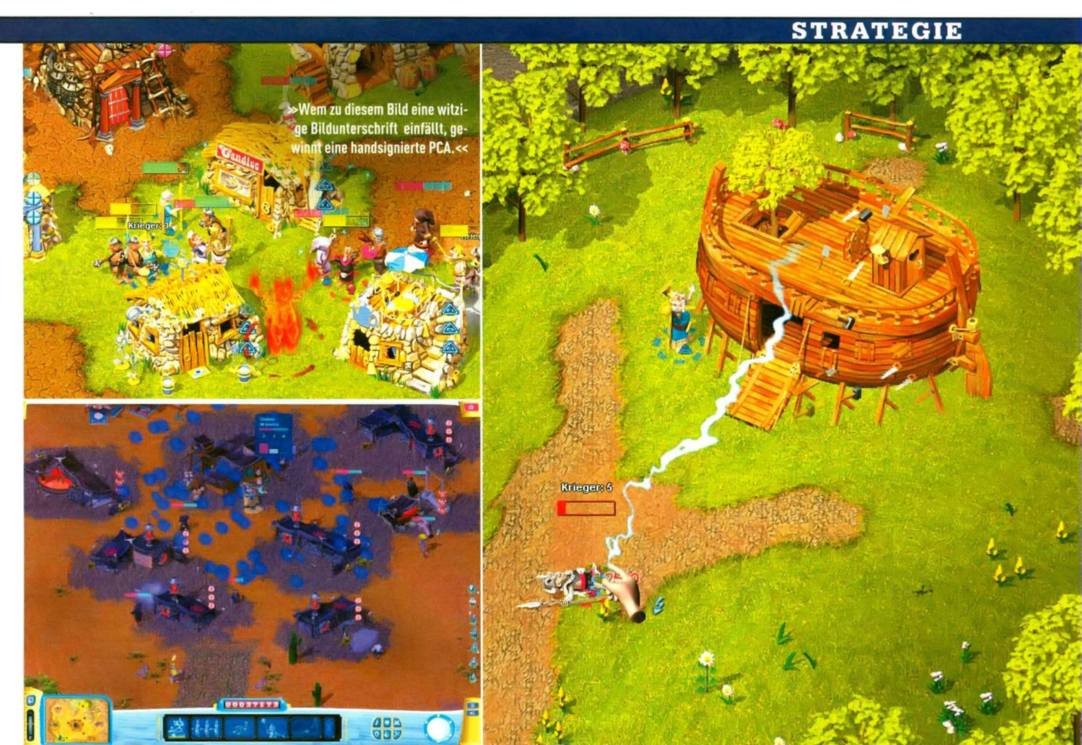
AUF DVD
VIDEO

GLAUBT AN MICH!

Die Einzelspielerkampagne von *Heaven & Hell* ist zweigeteilt. Die ersten sieben Missionen kämpfen Sie als guter Gott gegen das Böse, zur Halbzeit dreht sich der Spieß. Ihre Aufgabe variiert dabei kaum. Bekehren Sie sämtliche Dörfer auf der Karte und vertreiben Sie somit den Computergegner. Wie Sie ein Dorf für sich gewinnen? Eigentlich ist das recht simpel, diversen Propheten sei Dank. Den wichtigsten Part spielt dabei der Priester. Ihn stellen Sie einfach mitten in eine Siedlung und lassen ihn so lange Regenbögen und Engelsstatuen beschwören, bis die Gesinnung der Bewohner entsprechend gut beziehungsweise böse ist. Anschließend ist Predigen angesagt und schwupps – die ersten Jünger gehören Ihnen. Jetzt heißt es, deren Wohnhäuser in so genannte Mana-Produktionsstätten umzubauen. Mana brauchen Sie unter anderem, um Blitze, Erdbeben oder gar Heuschreckenplagen heraufzubeschwören und neue Propheten unter Vertrag zu nehmen. Aber Vorsicht! Vergessen Sie nicht, Gesinnungsstärker zu errichten. Ohne die ist es für den Gegner ein Kinderspiel, Ihre Jungs umzupolen.

HAU DEN LUKAS

Idealerweise sollten Sie je nach Dorfgröße zwei bis drei dieser Glaubensfestiger bauen. Dann werden die Bewohner zu fanatischen Anhängern und steinigen des



»Ein Blick auf das Gelände von Harald Juhnkes Pflegeanstalt: alles blau.«

In der letzten Mission der guten Kampagne bauen wir eine Arche für die bevorstehende Sintflut.

Gegners Propheten – und das, obwohl sie nicht Jehova gesagt haben! Damit Ihnen das erspart bleibt, wenn Sie feindliches Terrain betreten, schicken Sie zunächst den als Busch getarnten Spion vor und lassen ihn die Gemüter besänftigen. Ist ihm das gelungen, verdrischt der Krieger noch eventuell verbliebene Extremisten und der Weg ist frei für den Prediger. Natürlich versucht der Computer, Ihr Vorhaben zu vereiteln, indem er ebenfalls den Ungläubigen das Blaue vom Himmel erzählt. Eine echte Herausforderung ist die künstliche Intelligenz jedoch nicht. Hat sich der PC einmal auf ein Ziel eingeschossen, bekommt er Scheuklappen und greift immer nur dieselbe Stelle an. Haben Sie dort entsprechend viele Gesinnungsstärker und ein paar Krieger stehen, können Sie sich entspannt zurücklehnen und beinahe ohne Gegenwehr den Rest der Karte einnehmen.

ZUM EINSCHLAFEN

Die ersten zwei Spielstunden macht der originelle Glaubenskrieg richtig Laune. Jede Mission kommt ein neuer Spezial-Prophet hinzu, die putzigen Figuren sorgen für so manchen Lacher. Auf Dauer jedoch wirkt das Spielprinzip sehr ermüdend. Was fehlt, sind Storymissionen à la *Das achte Weltwunder*. Immer nur die Propheten von einem Örtchen zum nächsten schicken und dabei böse Typen zu verprügeln ist ziemlich öde. Zumal sich die taktischen Möglichkeiten für ein Aufbaustrategiespiel arg in Grenzen halten. Bei unserem Test kamen zudem ein paar frustrierende Programmfehler zum Vorschein. Gleich in der ersten Mission war es nicht möglich, das letzte Dorf zu bekehren. Erst nach einer Neuinstallation waren wir siegreich. Ein anderes Mal sollten wir einen bestimmten Propheten rekrutieren. Offensichtlich waren wir aber etwas zu schnell, so dass der Computer das nicht mitbekommen hat. Resultat: Mission von vorne anfangen. Selbst als Gott ist man halt doch nicht allmächtig. BENJAMIN BEZOLD

FAZIT

BENJAMIN BEZOLD

***Heaven & Hell* ist nur geringfügig spannender als das Leben von Christian Sauerteig: Zu spät zur Arbeit kommen, vom Chef angeschissen werden, nach Hause gehen, Disko besuchen, Abfuhr bekommen, allein zu Bett gehen. Und das jeden Tag, wie furchtbar! Hätten die Entwickler etwas mehr Zeit ins Missionsdesign und eine vernünftige Story gesteckt, *Heaven & Hell* wäre richtig fett geworden. So jedoch ist der Titel nicht mehr und nicht weniger als ein ordentlicher Appetithappen auf *Black & White 2* und *Die Siedler 5*.**

IM VERGLEICH

Spiel	Wertung
Das achte Weltwunder	88%
Black & White (abgewertet)	85%
Siedler 4 (abgewertet)	75%
Heaven & Hell	69%

Die Abenteuer der niedlichen Wusel-Krieger in *Das achte Weltwunder* sind einsame Spitze. Vor allem die packende Story sowie die zahlreichen Abenteuer-Missionen fesseln auf Anhieb an den Monitor. Da kann *Heaven & Hell* trotz des originellen Spielprinzips nicht mithalten. Nach wie vor ein Muss für jeden PC-Spieler: Peter Molyneux' Göttersimulation *Black & White*. Sie ist übrigens mittlerweile für schlappe 10 Euro zu haben.

HEAVEN & HELL

MINDESTENS: 800 MHz, 64 MByte RAM, 700 MByte HD, Win98
SINNVOLL: 1.400 MHz, 128 MByte RAM

GENRE:	Aufbau-Strategie
PREIS:	Ca. € 46,-
ENTWICKLER:	Eigelb, Madcat
VERTRIEB:	CDV
INTERNET:	www.heavengame.de
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Deathmatch; 1 Spieler pro CD

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 4 Spieler
INTERNET: 4 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	63%
STEUERUNG	66%
GRAFIK	68%
SOUND	69%
MEHRSPIELER	67%

EINZELSPIELER **69%**

BEFRIEDIGEND – Auf Dauer etwas ermüdende Mischung aus Black & White und Die Siedler

- 14 Levels
- Trainingsmission
- 47 Geister ...
- ... plus 2 versteckte Geister
- 130 Spukfähigkeiten
- Eigene Grafik-Engine

»Traumpaar: Sonny und Cher.«

Gib nicht den Geist auf!

Als GHOST MASTER kümmern Sie sich um ähnliche Dinge wie Dieter Bohlen: Sie managen Quälgeister und verbreiten Angst und Schrecken.

AUF DVD
VIDEO
DEMO



Der Film *Monster AG* macht es mit Ungeheuern vor, *Ghost Master* zieht mit Gespenstern nach: Andere zu gruseln ist wieder in! Und Sie sind der Herr aller Spukgestalten und müssen dafür sorgen, dass Ihre Geisterarmee zur rechten Zeit am rechten Ort ihr Unwesen treibt. „Für einen Ghost Master ist es einfach, sich vom Unterhaltungswert schreiender, stolpernder, vor Angst hysterischer Menschen ablenken zu lassen", heißt es im Spiel. Das stimmt. Und das ist gut so. Denn schließlich soll ein Spiel ja Spaß bereiten. Und genau das schafft *Ghost Master* von der ersten Sekunde. Ohne Ihnen an dieser Stelle zu viel zu verraten: Sie dürfen sich endlich einmal wieder auf ein schockierend frisches Spielkonzept freuen!

GEIST, ÄRGERE DICH NICHT ...

Ihre Mission im Groben: Menschen erschrecken und in den Wahnsinn treiben. Was bei *Deutschland sucht den Superstar* problemlos funktioniert, erweist sich im Spiel als knifflige Herausforderung. Ferner müssen Sie in den 14 Levels zu diesem Zweck oft recht verzwickte Rätsel knacken. Ein einfacher Trainingsspuk demonstriert zwar Steuerung und Zusammenhänge, danach geht es aber sofort deftig zur Sache. Als sehr ärgerlich erweist sich, dass Sie während der Missionen nicht speichern können. Besonders, falls Sie mal wegen eines Programmfehlers einen Level nicht beenden können. Aber auch falls das nur über die mit rund zehn Stunden relativ knapp ausgefallene Spielzeit hinwegtäuschen sollte: Die Speicherblockade ist eine dumme Idee. Zumindest trösten gelungene Musikstücke und Soundeffekte den Spieler. Gegen die kurze Spielzeit hilft es, die Levels auszureizen – also nicht nur das Nötigste zu erfüllen, sondern auch die Geheimnisse zu erforschen.

ARSEN, STRYCHNIN UND ZYANKALI

„Sie war doch so nett zu mir, hat mir sogar Tee gekocht, als ich ihr den Boiler reparieren kam", klagt ein ehemaliger Heizungsinstallateur. „Und schwups bin ich mausetot und sie mauert mich ein." Jetzt fristet der Unglückliche als Geist ein tristes Dasein im Keller eines Herrenhauses. Tja, alte Damen mischen eben gerne mal ein bisschen Arsen in die Getränke, um sich nicht so schnell von Ihren Gästen trennen zu müssen. Das wissen Kinogänger bereits seit der rabenschwarzen 40er-Jahre-Komödie *Arsen und Spitzenhäubchen*. Doch was passiert jetzt mit dem Eingemauerten? Besagter Level hat sprichwörtlich drei Leichen im Keller: Ein weiterer Handwerker steckt im Kamin und eine ehemalige Kosmetikvertreterin quengelt bei einem Schminkset im Obergeschoss. Befreien Sie zwei der drei Geister, gilt der Level als gelöst. Zu diesem Zweck müssen Sie dafür sorgen, dass die lebenden Hausbewohner die versteckten Leichen finden. Den besagten Keller-Insassen befreien Sie etwa aus seiner Misere, indem Sie mit Ihrem Gespenst Boo Ketten rasselnd einen Lebenden in den Keller locken. In unserem Video auf der Begleit-DVD führen wir Ihnen eine weitere Befreiungsaktion vor.

KENNE DEINEN GEGNER!

So weit, so lustig. Doch vor das unbeschwerte Herumgeistern setzte Sick-Puppies-Entwicklungsleiter Gregg Barnett (bekannt für den Klassiker *Way of the Exploding Fist* und die *Diskworld*-Reihe) einige Hürden. Zunächst müssen Sie sich als Westentaschen-Freud verdingen und die Phobien der Levelinsassen herausfinden. Erfahren Sie etwa, dass die zu erschreckende Zielperson sich vor Spinnen ängstigt, pflanzen Sie am besten einfach ein ektoplastisches Spinnennest in ihre Nähe: Schreie garantiert! Satte 23 Geistertypen existieren in *Ghost Master*. Das fängt an bei simplen Stromgeistern, die elektrische Geräte durcheinander bringen und reicht bis zu fiesen Schattengeistern wie dem Darkling, „einer Kreatur aus klebriger Schwärze, wie man sie nur in dunklen, verlorenen Seelen findet." Die Art Ihres Gespenstes beeinflusst gleichzeitig seine Einsatzmöglichkeit. Ein Wassergeist hustet Ihnen was, wenn Sie ihn etwa an einem Klavier einsetzen möchten. Anders sieht es aus, wenn Sie ihm den Auftrag erteilen, die Menschen am Waschbecken zu schockieren. Jeder Geist verfügt außerdem über eine Hand voll Zaubereigenschaften, aus denen Sie frei auswählen dür-

Hier gibt's was umsonst!

Weil viele Leser immer wieder jammern, dass Spiele zu teuer seien, verlosen wir in Zusammenarbeit mit Vivendi Universal Publishing und Empire zehn Gratis-Exemplare von *Ghost Master* und 15 *Ghost Master*-T-Shirts. Dafür müssen Sie bloß folgende Frage richtig beantworten:

Wie viele Geister spuken in *Ghost Master* herum?

Schicken Sie die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca3" und darauf folgend ein Leerzeichen und die Lösungszahl (Beispiel: pca3 66) an die 81114* (aus Deutschland) oder 72444** (aus der Schweiz).

Oder rufen Sie einfach an: Deutschland: 0190 658 654***; Schweiz: 0901 210 411****

Oder schicken Sie eine Postkarte mit der Lösung an:
COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC ACTION
Kennwort: „Leichenhunger"
Dr.-Mack-Str.77
90762 Fürth
oder per E-Mail an gewinnspiel@pcaction.de.
Österreicher können momentan nur per Postkarte oder E-Mail teilnehmen.

10x 10x

Ghost Master: Bald auch an Ihrem PC?

* Pro SMS 0,49 €. (Vodafone-Kunden: davon Leistungsanteil Vodafone 0,12 €, Zusatzentgelt Magazin 0,37 €)
** 0,70 Sfr; *** 0,41 €/min; **** 0,50 Sfr /min



»Wettervorhersage von Radio Knast: Es regnet Fisch.«

»Wie bei Dutroux: Die Jugendlichen werden in den Keller gelockt.«



Ein verzauberter Wasserspender sorgt für Unruhe.



»Migräneanfall? Die Frau schleicht aus dem Schlafzimmer.«





»Horror pur!«



»Wenn Küblböck nicht singen kann, soll mich der Blitz beim Scheißen treffen.«

fen. Aber Achtung: Je fieser er herumgeistern soll, desto mehr Ektoplasma verbraucht er. Haushalten Sie daher gut mit Ihrer Energie, sonst ist es mit dem Spuk schnell vorbei.

HALT BESSER DEN MUND!

Für gelöste Aufgaben vergibt das Spiel Gold-Plasma. Dieses dürfen Sie zwischen den Levels in die Fortbildung Ihrer Plagen investieren. Das haben die auch bitter nötig, denn mit untrainierten Geistern geht mancher Erschreckungsversuch nach hinten los. Nach hinten los geht übrigens auch die deutsche Sprachausgabe: Im Gegensatz zum englischen Original klingen die 47 und 2 versteckte Geister sowie die Erzählerstimme gekünstelt und wenig überzeugend. Das wird der fantasievollen Gespensterriege nicht gerecht. Die Lebensgeschichten Ihrer Geister triefen nämlich teilweise von schwarzem Humor. Die Journalistin Flash Jordan versteckte sich zum Beispiel in einem Sarg, der für die Mutter eines Mafia-Bosses gefertigt wurde – in einem Krematorium beileibe keine brillante Idee ... Heute fristet sie als Mahr ihr Geisterdasein und ist an eine Urne gefesselt ... bis Sie sie durch den richtigen Einsatz anderer Geister befreien.

DREIDIMENSIONALE SPUKGESCHICHTEN

Sieht man *Ghost Master*, denkt man zunächst an *Die Sims*. Im Gegensatz zum Maxis-Spiel dürfen Sie die Kamera aber frei drehen und in das Geschehen hinein- und hinauszoomen: Luxus pur! Schade, dass die Entwickler aus England dem Spiel keine detaillierten Texturen verpassten. Nicht nur dem Gruselfaktor der mit zahlreichen Horrorfilm-Zitaten gespickten Levels wäre das sehr zuträglich gewesen. Was bleibt, ist ein Spiel, das sowohl Mama, Papa als auch dem schwarzgewandeten Grusel-Fan Spaß machen kann. Halten Sie sich einfach an das Motto von Geisterfrau Moonscream: „Ich werde den Lebenden zeigen, was es heißt, tot zu sein."

JOACHIM HESSE

FAZIT

JOACHIM HESSE

Die ollen Sims hängen mir mit ihrer Friede-Freude-Eierkuchen-Welt zwischen Bettpfanne und Beziehungskiste inzwischen zum Hals heraus. Auch wenn das Spielprinzip ein völlig anderes ist, kommt mir der latent destruktive Grundgedanke von *Ghost Master* gerade Recht. Der Titel ist eine Mischung aus Strategie- und Rollenspiel, gepaart mit knackigen Rätseln. Für die mangelhafte Speichermöglichkeit gehört den Sick Puppies aber selbst einmal ein Poltergeist auf den Hals gehetzt. Gerade in späteren Levels hemmt das die Spielfreude. Ich erbitte einen Patch!

IM VERGLEICH

Spiel	Wertung
Commandos 2	87%
Die Sims Deluxe	81%
Ghost Master	80%

„Was ist denn das für eine Vergleichstabelle?", werden Sie sich fragen. Sie haben Recht. Dass hier Kraut und Rüben wachsen, liegt daran, dass sich *Ghost Master* schlecht in ein Genre pressen lässt. Die Charakterverwaltung und die Rätsel sind vergleichbar mit *Commandos 2*, der Hätschelfaktor erinnert an *Die Sims*. Gut sind alle drei Spiele.

» Paul Schockemöhle: Neue Trainingsmethoden. «

GHOST MASTER

MINDESTENS: 450 MHz, 128 MByte RAM, 596 MByte HD
SINNVOLL: 1,4 GHz, 256 MByte RAM, WinX

GENRE:	Echtzeit-Strategie
PREIS:	Ca. € 45,-
ENTWICKLER:	Sick Puppies/Empire
VERTRIEB:	Vivendi
INTERNET:	www.ghostmaster.com
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 6 Jahren
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Gespukt wird alleine: Es kann nur einen Ghost Master geben!

PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	77%
STEUERUNG	80%
GRAFIK	76%
SOUND	87%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER **80%**

GUT – Lass die Toten tanzen – ein familientauglicher Genre-Mix mit frischen Ideen

Enigma: Rising Tide

Die Schiffssimulation *Enigma* setzt auf eine fiktive Weltgeschichte. 1937 stürzt der deutsche Kaiser Wilhelm III. die Menschheit in einen brutalen Krieg. Gegner: Die USA und die Liga der Freien Nationen (etwa England und Frankreich). Für welche der drei Parteien Sie in See stechen, bleibt Ihnen überlassen. Ebenso, ob Sie lieber auf der Brücke eines U-Boots oder Schlachtschiffs Dienst schieben möchten. Dank des actionreichen Gameplays kommen Ego-Shooter-Fans und Simulationsfetischisten gleichermaßen auf ihre Kosten. Die Steuerung der Schiffe ist extrem simpel, Tastaturkürzel brauchen Sie keine auswendig lernen. Die meiste Zeit verbringen Sie auf der Brücke, wo Sie auf dem Radar neue Feinde ausmachen, Ihrer Besatzung Feuerbefehle erteilen und natürlich Kurs, Geschwindigkeit und gegebenenfalls Tiefe bestimmen. Selber Hand an die Waffen zu legen geht auch. Aber treffen werden Sie erst nach viel Übung, vor allem bei starkem Seegang. Abgesehen von den billigen Explosionen macht *Enigma* grafisch einen recht guten Eindruck. Dasselbe gilt für die Soundeffekte. Schade nur, dass Ihre Crew kein Sterbenswörtchen von sich gibt. Wer will schon ein Geisterschiff befehligen? BENJAMIN BEZOLD


»Seemannsregel Nummer 1: Pupse nie in der Waffenkammer.«

FAZIT



Beim berühmten Balancing ist einiges schief gegangen. Manche Missionen sind lächerlich einfach, an anderen beißen Sie sich schlichtweg die Zähne aus. Ferner hätte ich mir statt unscharfer Zeitungsschnipsel mehr Zwischensequenzen gewünscht. Ansonsten kann ich *Enigma* allen Seebären nur empfehlen.

ENIGMA: RISING TIDE

MINDESTENS: 800 MHz, 256 MByte RAM, 600 MByte HD
SINNVOLL: 1.400 MHz, 512 MByte RAM

GENRE:	Simulation
PREIS:	Ca. € 45,-
ENTWICKLER:	Tesseraction Games
VERTRIEB:	Pointsoft
INTERNET:	www.enigma-game.com
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Ein umfangreicher Mehrspielerpart soll Ende des Jahres als Update kommen.
PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	66%
STEUERUNG	87%
GRAFIK	74%
SOUND	78%
MEHRSPIELER	–%

EINZELSPIELER 73%

GUT – Actionreiche Schiffssimulation mit kleineren Schwächen

Radsport Manager 2003-2004

Pünktlich zum Start der Tour de France steht mit dem *Radsport Manager 2003-2004* das passende Spiel in den Läden. Entwickelt wird es von der französischen Softwareschmiede Cyanide, die in den beiden vergangenen Jahren *Erik Zabels Cycling Manager* verbrochen haben, eine der schlechtesten Sportmanager-Serien aller Zeiten. Auch beim dritten Teil dürfen Sie als Teamchef eines der 38 Rennställe der laufenden Saison in fünf Spielmodi antreten. Herzstück ist der Karrieremodus, bei dem Sie einen Rad-Rennstall über eine komplette Saison managen. Wobei „trainieren" passender wäre, denn die Finanzoptionen sind recht spärlich gesät. In erster Linie müssen Sie Trainer und Betreuer einstellen, das Training dosieren und sich mit diversen Reifentypen, Fahrradgestellen und Helmen plagen, um bei den 180 Radrennen bestens ausgerüstet an den Start zu gehen. Diese werden in einer leicht angestaubten 3D-Optik gezeigt, per Mausklick geben Sie Anweisungen an Ihre Fahrer. Was bei Strecken mit mehreren hundert Kilometern Länge auf Dauer verdammt eintönig ist. CHRISTIAN SAUERTEIG


»Hinten im Bild findet grad der Musikantenstadl statt. Vorne: die flüchtende Menge.«

FAZIT



Aller guten Dinge sind leider nicht immer drei. Zwar hat der *Radsport Manager 2003-2004* im Vergleich zu seinen katastrophalen Vorgängern einen qualitativen Quantensprung vollzogen, bleibt mangels Abwechslung und für Laien zu komplexem Teammanagement jedoch allenfalls für Radsport-Freaks interessant. Schade eigentlich!

RADSPORT MANAGER 2003-2004

MINDESTENS: 350 MHz, 256 MByte RAM, 1,1 GByte HD, WinX
SINNVOLL: 800 MHz, 128 MByte RAM

GENRE:	Sportmanager
PREIS:	Ca. € 40,-
ENTWICKLER:	Cyanide
VERTRIEB:	dtp
INTERNET:	radsportmanager-game.de
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ohne Altersbeschränkung
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Bis zu 20 Spieler treten gleichzeitig aufs virtuelle Pedal!
PC: 1 Spieler
NETZWERK: 2-20 Spieler
INTERNET: 2-20 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	56%
STEUERUNG	64%
GRAFIK	60%
SOUND	58%
MEHRSPIELER	55%

EINZELSPIELER



AUSREICHEND – Komplexer Sportmanager ohne großartige Langzeitmotivation



»Barbaren haben schlechte Manieren und hauen ständig zu. Deshalb nennt man sie auch Dresch-Flegel.«

»Scheiß Pollenallergie!«

»Ärztepfusch: Kastration ohne Betäubung.«

Spaß von hinten

In KAAN – BARBARIAN'S BLADE steuern Sie einen leicht tuckigen Barbaren in der Verfolgersicht und schnetzeln, bis die Tastatur qualmt.

Seit Arnis *Conan*-Trilogie wissen wir: Barbaren sind todesmutig, muskelbepackt, tragen eine lange Löwenmähne auf dem Haupt, einen Stofffetzen um die Hüften und ein riesiges Schwert in den Pranken. Kaan ist solch ein Barbar. Auf der Suche nach neuen Abenteuern reist der junge Recke durch das Reich Asaquan und muss mit ansehen, wie der böse Hexer Tothum Siptet und seine üblen Schergen ein ganzes Dorf niederbrennen und alle Bewohner meucheln. Nur die Königin überlebt. Sofort berichtet sie Kaan von einem mächtigen Schutzjuwel zur Rettung des Reiches. Und wie soll es anders sein? Der Mini-Conan verfällt dem Charme der heißen Herrscherin und begibt sich sofort auf die Reise.

SECHS SCHARFE SCHÄTZCHEN

In 17 Levels (plus Bonusszenarien) erkunden Sie mit Ihrem Barbaren Städte, ein Gebirge und die Heimat des Hexers. Die Steuerung erfolgt in Verfolgerperspektive. Knackpunkt: Die Kamera pendelt sich automatisch ein und verhindert oft den Blick auf Gegnerscharen. Sie können springen, sich ducken, parieren mit Waffe und Schild, rennen Ihre Gegner um und geben diesen eins auf die Rübe. Das Waffenarsenal umfasst sechs Totmacher. Unter anderem ein Schwert, ein Wurf-Beil und einen Kampfhammer. Um Ihre Widersacher (Riesenwespen, Ritter etc.) über den Jordan zu hauen, bedienen Sie sich sieben Angriffskombos und vier Spezialattacken. Kleiner Tipp: In Kisten und Tonnen finden Sie ab und an nützliche Gegenstände.

KONZIPIERT FÜR DIE KONSOLE?

Die Kampfsequenzen laufen in einer Art Bewertungsschema ab. Hauen Sie einen Fiesewicht mit einer Spezialattacke (mittels Kombination der Angriffstasten) aus den Socken, blitzt am rechten Bildschirmrand der Schriftzug „Cool" auf. Glänzen Sie in einem Abschnitt besonders, dürfen Sie in einer Bonusarena wüten und heimsen Ausrüstung ein. Der Spielablauf und die putzige Grafikdarstellung erinnern stark an eine Konsolen-Umsetzung und weisen Parallelen zum PlayStation-2-Titel *Maximo* auf. Dumm: Sie können erst am Ende eines Levels speichern und eine Mehrspieleroption gibt's nur für Konsoleros.

TANJA BUNKE

FAZIT

TANJA BUNKE

Zugegeben, mir machen solche Haudrauf-und-sammel-ein-Actionspiele einen Heidenspaß. *Kaan* ist kunterbunt, der Protagonist zum Anbeißen knuffig und die Kämpfe mit dem Bewertungsschema recht witzig. Einen Grund zum Mosern habe ich jedoch – die nervige Speicheroption. So etwas nehme ich bei der Konsolenfassung in Kauf, nicht aber bei einer PC-Umsetzung.

KAAN – BARBARIAN'S BLADE

MINDESTENS: 500 MHz, 64 MByte RAM, 600 MByte HD	**GENRE:**	Action-Adventure
	PREIS:	Ca. € 30,-
	ENTWICKLER:	EKO Software
SINNVOLL: 800 MHz, 128 MByte RAM, Win98	**VERTRIEB:**	Dreamcatcher
	INTERNET:	http://kaan.dcegames.com
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 6 Jahren
	TERMIN:	September
MEHRSPIELER-OPTIONEN: Wäre schön gewesen, gibt's aber nur für Konsoleros	**PC:** 1 Spieler	
	NETZWERK: –	
	INTERNET: –	

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	71%
STEUERUNG	65%
GRAFIK	63%
SOUND	60%
MEHRSPIELER	–%

EINZELSPIELER 67%

BEFRIEDIGEND – Knuffiges Actionspiel mit lästiger Speicheroption

CIA Operative: Solo Missions



»Ich kann nichts dafür, ich wurde so programmiert ...«

Sie sind Geheimagent. Plötzlich erscheinen aus dem Nichts vor Ihnen zwei Männer mit Waffen. Sind Sie jetzt auch noch Zauberer? Nein, Sie sind bloß in *CIA Operative: Solo Missions*, einem bereits zwei Jahre alten Spiel aus den Vereinigten Staaten. Mit der Logik nehmen es die Entwickler da nicht so genau. „Da ist Hussein!", erreicht Sie die Stimme Ihres Einsatzleiters über Funk. „Seine Leibwächter beschützen ihn, deshalb ist es das Beste, du schaltest sie als Erstes aus." Ja, Sie dürfen im Irak einen Hussein namens Mohammad Hussein umlegen! Zuvor mussten Sie sich in fünf anderen Levels um weitere Klischeebösewichter der aller übelsten Sorte kümmern. Dass das Spiel zwei Jahre auf dem Buckel hat, sehen Sie *CIA Operative* nicht an: Optisch könnte es locker noch fünf Jahre älter sein. Gegner und Levels sind kantig, tolle Texturen oder Effekte erwarten Sie nicht. Das Beste an *CIA Operative* ist die Packung. Die sieht schick aus und man könnte glauben, dass einen ein akzeptabler Shooter erwartet. Mit Dummbatz-KI, drei öden Knarren und einer Spielzeit von maximal 45 Minuten beweisen die Entwickler aber eindrucksvoll das Gegenteil. JOACHIM HESSE

FAZIT

JOACHIM HESSE



Nach *Sniper* dachte ich, es gäbe keine überflüssigeren Shooter. Ich habe mich bitter getäuscht! *CIA Operative* ist keinen Euro seines Kaufpreises wert. Einziger Höhepunkt: ein Bigfoot, der auf dem Klo sitzt und knurrt.

CIA OPERATIVE: SOLO MISSIONS

MINDESTENS: 300 MHz, 32 MByte RAM, 166 MByte HD, Win95
SINNVOLL: 500 MHz, 64 MByte RAM

GENRE:	Ego-Shooter
PREIS:	Ca. € 18,-
ENTWICKLER:	Trainwreck Studios
VERTRIEB:	Pointsoft
INTERNET:	www.trainwreckstudios.com
SPRACHE:	Englisch
USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN:
Was könnte „Solo Missions" wohl bedeuten? Genau: Netzwerk-Qualen bleiben Ihnen erspart!
PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	30%
STEUERUNG	82%
GRAFIK	41%
SOUND	12%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER **21%**

UNGENÜGEND – Total nutzloser Ego-Shooter, den wirklich niemand braucht.

Skat XXL



Ein Ritual beginnt: „Ein neues Spiel", „18", „Ich bin weg." Wenn Sie diese Worte vernehmen, gehören Sie zu den glücklichen Käufern von *Skat XXL*. Glücklich deshalb, weil bei den unglücklichen Käufern der Packung kein Registrierungscode beiliegt. Den brauchen Sie aber zwingend. Wer die Anmeldeorgie von *Skat XXL* überstanden hat, bekommt eine originalgetreue, netzwerk- und onlinefähige Variante des bekannten Kartenspiels für drei Personen. Computergegner stellt Ihnen das Programm. JO

MINDESTENS: 500 MHz, 128 MB RAM, 49,5 MB HD, Win98
HERSTELLER: mediaGlobe/bhv Software
GENRE: Kartenspiel **PREIS:** ca. € 11,-

PREIS/LEISTUNG	86%
STEUERUNG	75%
GRAFIK	10%
SOUND	7%
MEHRSPIELER	76%

EINZELSPIELER **70%**

Doppelkopf XXL



Gefangener Fuchs, Doppelkarlchen, Schwein sofort ansagen: Bis zu vier Doppelkopf-Kenner dürfen sich bei *Doppelkopf XXL* bei allen möglichen ein- und ausschaltbaren Regeln austoben. Mit seinem Partner über 120 Punkte zu machen, ist das Ziel. Wie auch bei *Skat XXL* lassen sich Karten im Netzwerk und Internet oder gegen Computergegner kloppen. Neueinsteiger dürfen sich auf 111 Seiten in einem staubtrockenen Regelhelfer schlau machen. Ästhetisch ein Fehltritt, aber spielerisch empfehlenswert. JO

MINDESTENS: 500 MHz, 128 MB RAM, 60 MB HD, Win98
HERSTELLER: mediaGlobe/bhv Software
GENRE: Kartenspiel **PREIS:** Ca. € 11,-

PREIS/LEISTUNG	86%
STEUERUNG	72%
GRAFIK	10%
SOUND	7%
MEHRSPIELER	78%

EINZELSPIELER **70%**

SuperPower



Sie übernehmen die politische Führung einer beliebigen Nation im Jahr 1997 und dirigieren deren Wirtschaft, Diplomatie, Forschung und Militär inklusive etwaiger Atomwaffen. Je nach Voreinstellung gilt ein Spiel als gewonnen, wenn Sie die Weltherrschaft an sich reißen oder eine bestimmte Zahl an Jahren im Amt bleiben. Das rundenbasierte Strategiespiel ist extrem komplex. Vor allem die wirren Menüs und die üble Grafik schmälern den Spielspaß. AG

MINDESTENS: 300 MHz, 64 MByte RAM, 280 MByte HD
HERSTELLER: Golem Labs/DreamCatcher
GENRE: Rundenstrategie **PREIS:** Ca. € 28,-

PREIS/LEISTUNG	57%
STEUERUNG	54%
GRAFIK	27%
SOUND	6%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER **48%**

Space Shooter



Es ist doch immer wieder faszinierend, was einem Verpackungstexte vorgaukeln wollen. Im Falle des Arcade-Spiels *Space Shooter* soll es sich angeblich um „den Klassiker im neuen Look" handeln. Dumm nur, dass es keinen Automatenklassiker namens *Space Shooter* gibt. Was die inneren Werte anbelangt, knüpft das brasilianische Ballerspielchen nahtlos an den Fauxpas der Werbetexter an. Selbst Freeware-Spiele bieten sowohl grafisch als auch spielerisch einiges mehr. BB

MINDESTENS: 500 MHz, 64 MB RAM, 100 MB HD, Win98
HERSTELLER: Oniria Entertainment/bhv
GENRE: Action **PREIS:** Ca. € 10,-

PREIS/LEISTUNG	35%
STEUERUNG	63%
GRAFIK	20%
SOUND	13%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER **19%**

Das Mysterium von Zelenhgorm

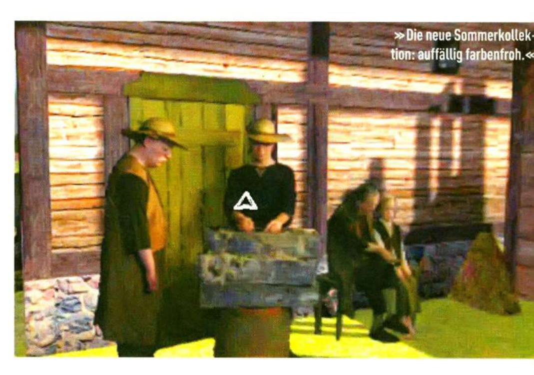
Manche Computerspiele erinnern an eine Frau mit zehn Kilo Schminke im Gesicht. Erst scheint alles perfekt, doch am Ende ist die Enttäuschung groß. So auch im Falle des Render-Adventures *Das Mysterium von Zelenhgorm*. Sie schlüpfen in die Rolle des Außenseiters Arrik. Die Spielwelt wirkt riesig und die Rätsel breit gestreut. Doch der Schein trügt. Denn im Grunde genommen gibt's kaum etwas zu tun. Sie wandern mit Ihrem Legolas für Arme durch vorgerenderte Szenarien, packen Objekte in Ihren Beutel und unterhalten sich mit Nichtspielercharakteren. Ab und zu legen Ihnen die Heinis Aufgaben ans Herz. Einige sind storyrelevant und bringen Sie in Ihrem langweiligen Abenteuer weiter. Andere sind lediglich Füllstoff. Der Schwierigkeitsgrad der Rätsel reicht von kinderleicht bis absolut unlogisch. Besonders enttäuschend: Während der recht kurzen Spieldauer erfahren Sie fast gar nichts über die Geschichte. Dafür jedoch, wie nervig Abstürze und CD-Wechslereien sein können. TANJA BUNKE

FAZIT



TANJA BUNKE

Bei solchen Adventures vergeht mir die Lust am Genre. Wozu klick ich mich stundenlang durch vorgerenderte Szenarien, wenn es doch nur an wenigen Ecken mal was zu tun gibt? Und weshalb bekomme ich Aufgaben, die selbst ein Dreijähriger lösen könnte? Hoffentlich sind die nächsten zwei Teile der Trilogie ansprechender!



»Die neue Sommerkollektion: auffällig farbenfroh.«

ZELENHGORM

MINDESTENS: 266 MHz, 64 MByte RAM, 650 MByte HD, Win95
SINNVOLL: 450 MHz, 128 MByte RAM

GENRE:	Adventure
PREIS:	Ca. € 35,-
ENTWICKLER:	Moloto
VERTRIEB:	NBG/Schanz Int.
INTERNET:	www.zelenhgorm.com
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Geteiltes Leid ist halbes Leid? Nix da. Hier zocken Sie allein.
PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	18%
STEUERUNG	70%
GRAFIK	62%
SOUND	53%
MEHRSPIELER	– %

EINZELSPIELER 23%

UNGENÜGEND – Als Alternative fürs Schäfchen-Zählen aber empfehlenswert.

High Speed Trains



Vermissen Sie beim *Train Simulator* eine Strecke, auf der Sie richtig Gas geben können? Dann gibt es jetzt genau das richtige Erweiterungspaket für Sie. *High Speed Trains* beinhaltet eine 1:1-Umsetzung der Hochgeschwindigkeitsstrecke zwischen Kassel und Fulda, die Sie mit Zügen aller drei ICE-Generationen unsicher machen dürfen. Besonders anspruchsvoll, geschweige denn spannend ist die Dauerraserei allerdings nicht. Und die Qualität der Cockpits kommt an die der *Pro Train*-Serie nicht ran. BB

MINDESTENS: 600 MHz, 128 MByte RAM, 300 MByte HD
HERSTELLER: Aerosoft
GENRE: Simulation **PREIS:** ca. € 40,-

PREIS/LEISTUNG	53%
STEUERUNG	85%
GRAFIK	68%
SOUND	74%
MEHRSPIELER	– %

EINZELSPIELER 61%

Pet Racer



Bei diesem tierischen Action-Raser dürfen Sie auf 30 mehr oder weniger abwechslungslosen Strecken Zwei- und Vierfüßler in diversen Gefährten über Stock und Stein jagen. Konkurrenten halten Sie mit Ketchupkanonen, Wurftorten und Wespenschwärmen auf. Die simple Steuerung dürfte der wohl eher jüngeren Zielgruppe den Einstieg immens erleichtern und mitsamt der knallbunten Comic-Grafik für Kurzweil sorgen. Wer nicht mehr in der Grundschule ist, greift besser zu *Velocity X* oder *Total Immersion Racing*. CS

MINDESTENS: 200 MHz, 64 MByte RAM, 200 MByte HD
HERSTELLER: Techland/Koch Media
GENRE: Rennspiel **PREIS:** ca. € 20,-

PREIS/LEISTUNG	61%
STEUERUNG	66%
GRAFIK	58%
SOUND	41%
MEHRSPIELER	50%

EINZELSPIELER 47%

Pet Soccer



Jetzt können Sie auf dem Bolzplatz mal so richtig die Sau rauslassen. Oder den Hai, den Pinguin oder das Hähnchen. Mit zwölf Teams, die so illustre Namen wie Bullrussia Dortmund, Ajax Panterdam oder FC Turtelona tragen, treten Sie beim tierischen Fußballkick an. Kommentiert wird das Ganze von einem dämlichen Papagei, Steuerung und Gegner-Intelligenz sind extrem mäßig und die 3D-Grafik allenfalls niedlich. Kindern mag's gefallen, alle anderen greifen besser zur *FIFA*-Serie. CS

MINDESTENS: 366 MHz, 64 MByte RAM, 550 MByte HD
HERSTELLER: Techland/Koch Media
GENRE: Sport **PREIS:** ca. € 20,-

PREIS/LEISTUNG	56%
STEUERUNG	50%
GRAFIK	59%
SOUND	33%
MEHRSPIELER	45%

EINZELSPIELER 40%

Schach 2003



Das königliche Spiel lässt sich nicht neu erfinden. So bietet *Schach 2003* die übliche Ausstattung: starke Computergegner für Fortgeschrittene, ein Trainingsprogramm und eine Mehrspieleroption für Partien über das Internet. Die Konkurrenz ist aber in allen Bereichen weit überlegen: *Der Chessmaster 8000* eignet sich hervorragend als Übungswerkzeug für Anfänger und *Fritz 8* ist der spielstärkere Schachcomputer mit einem genialen Online-Angebot. AG

MINDESTENS: 200 MHz, 16 MByte RAM, 120 MByte HD
HERSTELLER: Techland/Koch Media
GENRE: Brettspiel **PREIS:** ca. € 20,-

PREIS/LEISTUNG	69%
STEUERUNG	79%
GRAFIK	67%
SOUND	10%
MEHRSPIELER	68%

EINZELSPIELER 63%

SCHROTT DES MONATS

AUF DVD
NUR AUF AB-18-EDITION!
VIDEO



»Moderner Klassiker: Himmel voller Feigen.«



»Chili con Carne: 4,95 Euro.«



»Verdammt, Melkschemel verkehrt rum aufgestellt.«

Excursus in Vulvam

Dem „geilaktischen" Schniedel-Shooter FAQ DODGERS kann einfach keiner widerstehen? Wir schon – und das ist auch gut so!

Ein solches Spiel kann man natürlich nur sehr wissenschaftlich betrachten und rezensieren. Kein Problem für Ihr Lieblingsfachmagazin PCA: Bereits der Blick auf die Packung verrät, dass sich das Testobjekt namens *Faq Dodgers* in erster Linie an die männliche Klientel wendet, die sexuellen Reizen durch elektronische Medien gegenüber als sehr aufgeschlossen gilt. Vulgäre, fäkalsprachliche Auswüchse tauchen dort genauso auf wie erigierte Membra virilis und entblößte Vulven, die mit einem gummierten Sexspielzeug bearbeitet werden, während die so genannten „libidosaugenden Brainsuckers" den Frauen das Gehirn aussaugen (entgegen anders lautenden Gerüchten haben Frauen so etwas).

COPULA CARNALIS

Nach einem Introfilm, der den Hauptdarsteller bei diversen Sexualkontakten mit weiblichen Pixel-Darstellerinnen zeigt, beginnt das eigentliche Spiel. Sie schlüpfen in die Rolle von Faq Dodgers, einem passionierten Hobby-Proktologen, der angeblich über den längsten und dicksten Schaft des Universums verfügt. Ihre Aufgabe ist es, die Welt vor aggressiven Alien-Scheiden aus dem All zu retten. Diese Killer-Schamspalten haben nämlich sämtliche Liebesdienerinnen vom Planeten Rektal-Sechs entführt.

FUNDUS UTERI

Zur Rettung der galaktischen Prostituierten muss der designierte Held diverse Gegenstände und Frauen abschießen, die in billiger *Moorhuhn*-Manier über den Monitor schweben. Ins Visier nehmen Sie sie jedoch nicht etwa mit futuristischen Waffen, sondern mit dem überdimensional proportionierten Phallus des All-Proleten. Laut Herstellerangaben ist nur dessen Ejakulat explosiv genug, um den außerirdischen weiblichen primären Geschlechtsorganen den Garaus zu machen. Kommt Ihnen eine der Unholden-Isolden vor die Flinte, heißt es, stakkatoartig die Maustaste zu bearbeiten, um den Ejakulator aufzufüllen, und Faqs Seminis in den Körper der Außerirdischen zu entladen. Gelingt dies, erhalten Sie mittels diverser Videosequenzen gynäkologische Einblicke in den weiblichen Körper, die Laien jedoch höchstwahrscheinlich überfordern. Weitere primitive Aufgaben gilt es nicht zu erfüllen, nach wenigen Spielminuten gibt es keine neuen Herausforderungen mehr.

FAZIT

DR. GYN. CHRISTIAN SAUERTEIG



Auch hier wird wieder einmal versucht, mit ganz primitiven Mitteln kräftig Kasse zu machen. Wir raten: Finger weg von solcher Software! Besonders tragisch: Die anvisierte Zielgruppe kommt allenfalls marginal auf ihre Kosten, sexuelle Wünsche bleiben gänzlich unbefriedigend. Darüber kommt es zu einer erheblichen Abnutzung der Hardware (Maus).

FAQ DODGERS

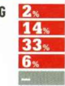
MINDESTENS: 500 MHz, 64 MByte RAM, 550 MByte HD, Win9x
SINNVOLL: 850 MHz, 256 MByte RAM

GENRE:	Action
PREIS:	Ca. € 40,-
ENTWICKLER:	Red Fire Software
VERTRIEB:	Red Fire Software
INTERNET:	www.redfiresoft.de
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 18 Jahren
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Nix! Dabei macht Sex alleine doch kaum Spaß.
PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	2%
STEUERUNG	14%
GRAFIK	33%
SOUND	6%
MEHRSPIELER	–



EINZELSPIELER



6,9%

UNGENÜGEND – Schlimmer als Phimose, Feigwarzen, Herpes genitalis und Gonorrhoe zusammen.

Cunyngas

AUF DVD
DEMO

»Hätten wir den Ventilator nur rechtzeitig reparieren lassen ...«

Vom Namen abgesehen, ist *Cunyngas* keineswegs außergewöhnlich. Was aber nicht heißt, dass es keinen Spaß macht! Eine Affinität gegenüber Raumgleitern und Schüssen sollten Sie aber mitbringen: Schließlich lenken Sie ein Schiff durch die Kugelteppiche Ihrer Gegner. Und warum das alles? Weil sich zwei Völker in den Haaren liegen und Sie die Unterdrückten befreien müssen. Trotz hübscher 3D-Effekte bleibt der Spielablauf strikt zweidimensional. Die primäre Waffe Ihres Fluggeräts ist ein Frontalschuss, den Sie im Verlauf des Spiels ausbauen, indem Sie Extras aufsammeln. Im Notfall dürfen Sie eine stärkere Zweitwaffe zünden, die allerdings danach einige Zeit benötigt, um sich erneut aufzuladen. Jeder der fünf Levels verfügt über Zwischen- sowie schlagkräftige Endgegner. Besonders interessant ist das Combo-System: Um viele Punkte zu erhaschen, sollten Sie farbige Extras in einer angezeigten Reihenfolge aufnehmen. Sehr schön! Einfacher wird der knackschwere Shooter dadurch aber nicht. Die Demo finden Sie auf der DVD, die Vollversion auf der Webseite des Herstellers. JOACHIM HESSE

FAZIT



JOACHIM HESSE

Mikael Tillander ist unermüdlich. Nach *This is no Rose Garden* und *Moral Minus* präsentiert er wieder ein neues Ballerspiel ähnlichen Kalibers. Das Combo-System gefällt mir gut, die Schussmuster und das Flair aber nur teilweise.

CUNYNGAS

MINDESTENS: 400 MHz, 64 MByte RAM, 105 MByte HD, 3D-Karte
SINNVOLL: 500 MHz, 128 MByte RAM, WinXP

GENRE:	2D-Shooter
PREIS:	Ca. € 9,-
ENTWICKLER:	Akatora Corp
VERTRIEB:	Akatora Corp (Internet)
INTERNET:	www.akatora.com
SPRACHE:	Englisch
USK-FREIGABE:	Nicht geprüft
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Solokrieger vor: Auch diesmal fehlt ein Simultan-Ballermodus.
PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	74%
STEUERUNG	85%
GRAFIK	69%
SOUND	61%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER 68%

BEFRIEDIGEND – Akzeptabler 2D-Shooter mit guten Ansätzen und Heavy-Metal-Soundtrack

Matchball Tennis



Ein PC-Tennisspiel vom Zuckerhut – kann das gut gehen? Scheinbar nein. *Matchball Tennis* schaut zwar halbwegs ordentlich aus, spielt sich jedoch nicht einmal ansatzweise so. Die Steuerung ist extrem unrealistisch und die Spielintelligenz der Computergegner in der virtuellen Umkleidekabine geblieben. Da helfen auch die abwechslungsreichen Spielmodi nicht viel. Ordentliche Tennisspiele gibt es zuhauf – wer nach Wimbledon Blut geleckt hat, kauft sich besser das exzellente *Virtua Tennis*. CS

MINDESTENS: 220 MHz, 64 MB RAM, 320 MB HD
HERSTELLER: Espaco Informatica/BHV
GENRE: Sport **PREIS:** Ca. € 30,-

PREIS/LEISTUNG	35%
STEUERUNG	20%
GRAFIK	56%
SOUND	38%
MEHRSPIELER	29%

EINZELSPIELER 29%

Legenden zwischen Spree und Oder



Dieses Add-on für den *Microsoft Train Simulator* verschlägt Sie im Jahr 1979 nach Ostberlin und Umgebung. Dort fahren Sie mit der S-Bahn quer durch das zweigeteilte Berlin und unternehmen mit der schweren Güterzugdampflok BR 44 einen Trip nach Stettin (Polen). Wer fotorealistische Führerstände erwartet, wird etwas enttäuscht. Instrumente und Bedienelemente sind teilweise recht pixelig. Schade auch, dass die Erweiterung bei vollen Details schlichtweg unspielbar ist. BB

MINDESTENS: 500 MHz, 128 MB RAM, 800 MB HD, Train Sim.
HERSTELLER: Eurotrainsim
GENRE: Simulation **PREIS:** Ca. € 20,-

PREIS/LEISTUNG	62%
STEUERUNG	85%
GRAFIK	65%
SOUND	72%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER 60%

Heidi-Express



Hinter diesem bescheuerten Titel verbirgt sich ein sehr interessantes Add-on für den *Train Simulator*. Schauplatz von *Heidi-Express* ist die „Rhätische Bahn"-Strecke zwischen Landquart und Davos in der Schweiz. Wegen der zahlreichen Kurven und enormen Steigungen stellt diese Trasse eine echte Herausforderung dar. Ihr Arbeitsplatz: unter anderem der Führerstand des Regionalzugs Ge 4/4 II oder der Rangierlok Gmf 4/4. Wer ein ausgesprochenes Faible für Eisenbahnen hat, sollte unbedingt zugreifen. BB

MINDESTENS: 800 MHz, 128 MB RAM, 600 MB HD, Train Sim.
HERSTELLER: Aerosoft
GENRE: Simulation **PREIS:** Ca. € 40,-

PREIS/LEISTUNG	59%
STEUERUNG	85%
GRAFIK	70%
SOUND	73%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER 68%

Airline Pilot 1 2003



Damit Ihnen im Cockpit nicht langweilig wird, gibt es jetzt eine Abenteuer-Sammlung. *Airline Pilot 1 2003* versetzt Sie in die Rolle eines Linienflugkapitäns. Sie jetten von Stuttgart nach Dresden oder von München nach Brüssel. Und womit? Mit dem Learjet oder dem Airbus A320. Dummerweise ist der nicht mit dem *FS 2002* kompatibel, so dass Sie mit der Standard-Boeing B737 (oder dem *FS 2000*) fliegen müssen. Die Abenteuer selbst sind zwar sehr realistisch, dafür wenig aufregend. Fazit: Ein Add-on nur für Hardcore-Piloten. BB

MINDESTENS: 400 MHz, 128 MB RAM, 550 MB HD, FS 2000/2002
HERSTELLER: Aerosoft
GENRE: Flugsimulation **PREIS:** Ca. € 30,-

PREIS/LEISTUNG	48%
STEUERUNG	82%
GRAFIK	76%
SOUND	77%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER 51%

BUDGET

Lizenz zum Sparen



» Frauen kapieren nie was: Wir meinten ‚Bück dich!', nicht ‚Auf die Knie!' «



» Beweis: Frauen können einparken. Von unfallfrei war nie die Rede. «

Von wegen Sommerloch: Im Budgetsektor gibt's diesen Monat ein paar richtig geile Schnäppchen. Zum Beispiel das EA GAMES POWER PACK VOL. 1. Darin steckt unter anderem Bonds erstes PC-Abenteuer.

Was gehört zu James Bond wie schlechte Musik zu Daniel K.? Na, heiße Verfolgungsjagden natürlich! Dummerweise hat Entwickler Gearbox die Teile aus der PC-Fassung von *James Bond 007: Nightfire* komplett gestrichen. Was aber nicht weiter schlimm ist. Denn im *EA Games Power Pack* finden Sie neben dem Bond-Shooter das Rennspiel *Need for Speed: Hot Pursuit 2*. Und das lässt – zumindest was den Fuhrpark anbelangt – keine Wünsche offen. Sogar zwei Dienstwagen des britischen Geheimagenten sind mit von der Partie: Der BMW Z8 aus *Die Welt ist nicht genug* und der Aston Martin V12 Vanquish aus *Stirb an einem anderen Tag*. Daneben laden 22 weitere Edelkarossen, etwa der Mercedes CL55 AMG oder der Lamborghini Murcielago, zur Testfahrt ein. Würden nicht ein paar wichtige Features wie Cockpits, Wettereffekte, Nachtrennen, Schadensmodell, Tuningoptionen und Karrieremodus fehlen, wäre *Hot Pursuit 2* ein perfektes Rennspiel.

SPIELZEUG FÜR ERWACHSENE

Bester Titel der Spielesammlung ist ganz klar das eingangs erwähnte *James Bond 007: Nightfire*. Bei diesem Ego-Shooter schlüpfen Sie in die Person des britischen Geheimagenten und jagen den stinkreichen Bösewicht Raphael Drake quer um den Globus. Haben Sie sich mit der schwammigen Steuerung angefreundet, kommt schnell echtes Bond-Feeling auf. Nicht zuletzt wegen der coolen Spielzeuge von Superhirn Q. Die reichen von der Röntgenbrille über ein Handy mit Enterhaken bis zur Multifunktions-Kreditkarte. Die Wunderwerkzeuge sind alles andere als schmuckes Beiwerk. Ein weiterer Trumpf von *Nightfire* sind die abwechslungsreichen Missionen. Als nicht prickelnd erweist sich dagegen die künstliche Intelligenz. Eine solche scheinen die Computergegner gar nicht zu besitzen. Ebenfalls kritikwürdig: die veraltete Grafik (*Half-Life*-Engine). Sonst ist *Nightfire* ein gelungener Ego-Shooter, der vor allem Fans der Bond-Filme auf gehobenem Niveau unterhält. BENJAMIN BEZOLD

FAZIT

BENJAMIN BEZOLD



Warum in aller Welt musste EA in seine Sammlung die beiden Uralt-Spiele *Command & Conquer: Alarmstufe Rot 2* und *Sim City 3000: Deutschland* packen? Die will doch eh niemand mehr zocken. Trotzdem geht der Preis von 40 Euro für das *Power Pack* voll in Ordnung. Schließlich handelt es sich bei *Hot Pursuit 2* und *Nightfire* um zwei relativ neue Titel, die nach wie vor stundenlangen Spielspaß garantieren.

! Die Einzelbewertungen der vier Titel finden Sie in der Tabelle auf Seite 124.

EA GAMES POWER PACK VOL. 1

MINDESTENS:	GENRE:	Compilation
500 MHz, 128 MByte RAM, 1,2 GByte HD, Win98	PREIS:	Ca. € 40,-
	ENTWICKLER:	Diverse
	VERTRIEB:	Electronic Arts
TEST IN AUSGABE:	INTERNET:	www.electronicarts.de
2/1999, 11/2000, 12/2002	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: (Team) Deathmatch, Capture the Flag, Einzelrennen, Runden-K.o.; 1 Sp./CD

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 32 Spieler
INTERNET: 32 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	84%
STEUERUNG	–
GRAFIK	–
SOUND	–
MEHRSPIELER	58%

EINZELSPIELER **80%**

GUT – Vier Spiele zum Preis von einem. Da lacht der Geldbeutel.

Unreal 2: The Awakening

Das ging aber flott! *Unreal 2* ist noch nicht mal ein halbes Jahr auf dem Markt und schon wandert Ataris Action-Spektakel für schlappe 30 Euro über den Ladentisch. Wer da nicht zugreift, mag entweder keine Ego-Shooter oder hat tierisch Schiss vor Außerirdischen. Die gilt es in *Unreal 2* nämlich reihenweise umzunieten. Aber Vorsicht! Die scheußlichen Kreaturen sind alles andere als harmloses Kanonenfutter. Nicht selten werden Sie aus dem Hinterhalt angegriffen. Glücklicherweise steht Ihnen ein riesiges Waffenarsenal zur Verfügung, das vom Granatwerfer übers MG bis zur außerirdischen Energiewaffe reicht. In puncto Missions- und Leveldesign braucht sich *Unreal 2* vor *Jedi Outcast* und *Elite Force 2* nicht verstecken. Weitläufige Außenlandschaften wechseln sich mit Fabrikanlagen ab, Sie sind nachts in Wäldern unterwegs oder stapfen über karge Wüstenplaneten. Schade nur, dass der Spielverlauf extrem linear und die Spieldauer verhältnismäßig kurz sind. Auch Storyverzweigungen oder knackige Rätsel gibt es nicht. Dafür gefallen die exzellente Grafik und die tollen Soundeffekte mehr. Ein einziges Fiasko ist übrigens die deutsche Sprachausgabe. Derart unmotiviert wirkende Laiensprecher mussten wir unseren Ohren schon lange nicht mehr zumuten. BENJAMIN BEZOLD

»Die Stromrechnung dieses Herrn wollen wir gar nicht sehen ...«

FAZIT

BENJAMIN BEZOLD



Eigentlich stehe ich ja mehr auf realistischere Ego-Shooter der Sorte *Medal of Honor*. Wenn aber ein Spiel so verdammt gut gemacht ist wie *Unreal 2*, unternehme ich gerne einen Abstecher in die Zukunft. Vor allem, wenn er bloß 30 Mäuse kostet. Also greifen Sie zu!

UNREAL 2: THE AWAKENING

MINDESTENS: 733 MHz, 256 MByte RAM, 2 GByte HD, Win98

TEST IN AUSGABE: 3/2003

GENRE:	Ego-Shooter
PREIS:	Ca. € 30,-
ENTWICKLER:	Legend Entertainment
VERTRIEB:	Atari
INTERNET:	www.unreal2.com
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Einen Mehrspielerpart gibt es nicht.

PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	80%
STEUERUNG	90%
GRAFIK	91%
SOUND	84%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER 88%

SEHR GUT – Fantastischer Ego-Shooter für den kleinen Geldbeutel

Neverwinter Nights

Das beschauliche Städtchen Niewinter steht kurz vor seinem Untergang. Schuld ist die mysteriöse Seuche „Der heulende Tod". Immer mehr Menschen fallen ihr zum Opfer. Was her muss, ist ein Heilmittel. Das gilt es für Sie im Rollenspiel *Neverwinter Nights* aufzutreiben. Bevor Sie sich auf die Suche begeben, steht eine umfangreiche Charaktergenerierung an. Dabei dürfen Sie aus sieben Rassen, etwa Elfen, Menschen oder Zwergen, wählen. Jede besitzt spezielle Fähigkeiten und Status-Boni. Da *Neverwinter Nights* auf der dritten Edition des *Dungeons&Dragons*-Regelwerkes basiert, sollten Sie besonders viel Zeit in die Punkteverteilung investieren. Ganz Faule spielen einfach einen vorgefertigten Charakter. Ein wahrer Geniestreich ist Bioware mit der unkomplizierten Menüführung gelungen. Dank ihr finden sich selbst Genrefremde schnell im Spiel zurecht. Einer der großen Kritikpunkte an *Neverwinter Nights* ist der anfänglich arg schleppende Spielverlauf. Bis richtig die Post abgeht und Monster am laufenden Band geschnetzelt werden, vergehen locker ein paar Stunden. Aber die Wartezeit lohnt sich. Denn die nichtlineare Kampagne wird spannender, je länger Sie zocken. BENJAMIN BEZOLD



»Beim Rückkampf zwischen Lennox Lewis und Vitali Klitschko geht's heiß her.«

FAZIT

BENJAMIN BEZOLD

Verstehen Sie mich nicht falsch: *Neverwinter Nights* ist ein sehr gutes Rollenspiel. Bloß wenn ich erst eine halbe Ewigkeit spielen muss, bis knifflige Rätsel und harte Kämpfe geboten werden, lasse ich persönlich lieber die Finger davon. Ich bin halt ein ungeduldiger Mensch.

NEVERWINTER NIGHTS

MINDESTENS: 400 MHz, 128 MByte RAM, 800 MByte HD, Win95

TEST IN AUSGABE: 8/2002

GENRE:	Rollenspiel
PREIS:	Ca. € 30,-
ENTWICKLER:	Bioware
VERTRIEB:	Atari
INTERNET:	http://nwn.bioware.com
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Kooperativ, Dungeon Master; 1 Spieler pro CD

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 64 Spieler
INTERNET: 64 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	88%
STEUERUNG	90%
GRAFIK	84%
SOUND	80%
MEHRSPIELER	91%

EINZELSPIELER 84%

SEHR GUT – Gelungener Mix aus Baldur's Gate 2 und Dungeon Siege



EA Sports Power Pack Vol. 1

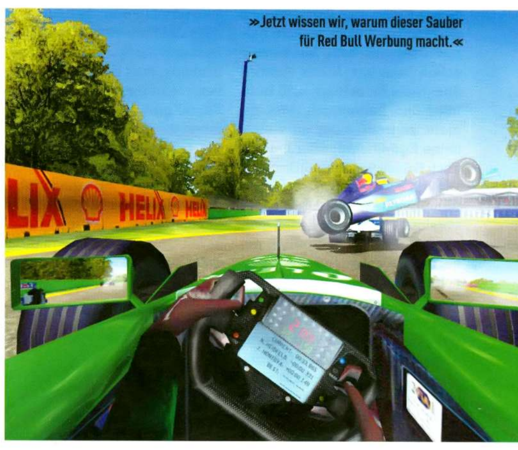
Electronic Arts „feiert" schon jetzt Sommerschlussverkauf. Neben dem *EA Games Power Pack* geht diesen Monat eine weitere Spielesammlung des Software-Riesen an den Start: das *EA Sports Power Pack*. Für 40 Euro erwerben Sie *F1 2002*, *FIFA 2002*, *NHL 2002* und *NBA Live 2001*. Vor allem *F1 2002* ist der Renner. Zwar hat die Formel-1-Simulation bereits etwas mehr als ein Jahr auf dem Buckel. Spaß macht sie dennoch. Und das Beste: Sie ist gerade mal einen Tick schlechter als der neue Genre-König *F1 Challenge 99-02*. Dank offizieller FIA-Lizenz mit den Daten der F1-Saison 2002 dürfen Sie beispielsweise als Schumi 2 im BMW-Williams oder David Coulthard im McLaren-Mercedes ordentlich Gummi geben. Die Rennwagen sind ihren realen Vorbildern bis ins kleinste Detail nachempfunden. Doch nicht nur äußerlich, sondern auch innen bieten die F1-Boliden ein Höchstmaß an Realität. Sämtliche Leistungs- und Telemetriedaten jedes einzelnen Wagens wurden 1:1 übernommen. Dadurch fährt sich nicht nur jedes Auto „wie in echt", sondern eben auch anders als der Rest. Mittels des Navigationssystems GPS haben die Entwickler alle 16 Rennparcours millimetergenau vermessen, so dass der Grad jeder Kurve, die Höhe jedes Curbs und jeder einzelnen Bodenwelle exakt mit der Realität übereinstimmt. Schade nur, dass Streckenposten sowie Safety-Car-Phasen komplett fehlen. Ansonsten gibt es am grafisch opulenten *F1 2002* so gut wie nix zu meckern. Wohl aber an *NBA Live 2001*. Dieses verstaubte Basketballspiel hätte EA besser weggelassen und den Preis gesenkt. Nach wie vor sehr gute Simulationen sind *FIFA 2002* (Fußball) und *NHL 2002* (Eishockey). BENJAMIN BEZOLD

FAZIT

BENJAMIN BEZOLD



Wenn man bedenkt, dass *F1 2002* bei Redaktionsschluss noch immer für 45 Euro über den Ladentisch ging, ist das *EA Sports Power Pack* ein grandioses Schnäppchen. Sie bekommen quasi drei Spiele geschenkt. Okay, deren Saisondaten sind zwar uralt, der Spielspaß leidet darunter aber nur minimal.



»Jetzt wissen wir, warum dieser Sauber für Red Bull Werbung macht.«

EA SPORTS POWER PACK VOL. 1

MINDESTENS: 350 MHz, 64 MByte RAM, 370 MByte HD, Win95
TEST IN AUSGABE: 4/2001, 11/2001, 12/2001, 6/2002

GENRE: Compilation
PREIS: Ca. € 40,-
ENTWICKLER: EA Sports
VERTRIEB: Electronic Arts
INTERNET: www.easports.com
SPRACHE: Deutsch
USK-FREIGABE: Ab 6 Jahren
TERMIN: Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Bei F1 2002 fahren Sie z. B. mit bis zu 22 Freunden um die Wette; 4 Sp./CD
PC: 4 Spieler
NETZWERK: 22 Spieler
INTERNET: 22 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	88%
STEUERUNG	-
GRAFIK	-
SOUND	-
MEHRSPIELER	86%

EINZELSPIELER

84%

SEHR GUT – Gelungene Spielesammlung für Sportbegeisterte

DIE AKTUELLEN BUDGET-TITEL IM ÜBERBLICK



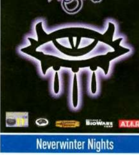


EA Games Power Pack Vol. 1





EA Sports Power Pack Vol. 1



Neverwinter Nights



Rollercoaster Tycoon 2



Unreal 2



Tony Hawk's Pro Skater 2

TITEL	GENRE	ANBIETER	BUDGET-WERTUNG	PREIS
EA Games Power Pack Vol. 1	Compilation	EA	80%	€ 40,-
C&C: Alarmstufe Rot 2	Strategie		62%	
James Bond 007: Nightfire	Action		80%	
Need for Speed: Hot Pursuit 2	Rennspiel		78%	
Sim City 3000: Deutschland	Strategie		75%	
Neverwinter Nights	Rollenspiel	Atari	83%	€ 30,-
Rollercoaster Tycoon 2	Strategie	Atari	78%	€ 25,-

TITEL	GENRE	ANBIETER	BUDGET-WERTUNG	PREIS
EA Sports Power Pack Vol. 1	Compilation	EA	84%	€ 40,-
F1 2002	Rennspiel		86%	
FIFA 2002	Sport		81%	
NBA Live 2001	Sport		72%	
NHL 2002	Sport		84%	
Tony Hawk's Pro Skater 2	Sport	Novitas	70%	€ 7,-
Unreal 2	Action	Atari	88%	€ 30,-







HE-MAN

MASTERS OF THE UNIVERSE

MO. – FR. 13^{40}

AB 25. JULI



SPIELER FORUM


»Beim Stoßen von hinten ist Vorsicht geboten. Am Ende schwimmen sonst beide in der tödlichen Suppe!«


»Das ist ja echt der Hammer! Ein Holzhammer, um genau zu sein.«

Jetzt wird gebumpst!

Schockierend! Im Half-Life-Mod BUMPERCARS dürfen Sie Ihre Gegner zu Tode schubsen!

Half-Life | Was rauskommt, wenn ein paar Texanern langweilig ist, zeigt uns der *HL*-Mod Bumpercars. Schon mal auf dem Jahrmarkt Autoskooter gefahren? Jetzt stellen Sie sich vor, Sie würden mit so einem Teil über mit Fallen und Abgründen gespickte Arenen heizen. Ziel ist es, Ihre Gegner in ebendiese Fallen und Schluchten zu bugsieren. Waffen gibt es übrigens keine. Sie müssen Kontrahenten also durch beherzte Rempler in den Bildschirmtod treiben. Das ist aber dank des fiesen Karten-Layouts kein Problem. Lava-Seen, Riesenmagnete und haushohe Hämmer, die alles unter sich zermalmen, sind nur einige der auf den Parcours verteilten Gemeinheiten. Zudem sind drei Sorten Power-ups in der Gegend verteilt. Diese machen entweder unsichtbar oder unverwundbar oder aktivieren einen Turbo. Bumpercars ist erfrischend anders, macht saumäßig Spaß und gehört definitiv auf jede Festplatte!

WIR LIEBEN EUCH!

Die Doppelnullen sind für durchgehende Top-Qualität bekannt. Doch mit den aktuellen Armory- und PCA-Packs haben sie sich endgültig einen festen Platz in unseren Herzen gesichert – direkt neben McDonald's, den Simpsons und Rocco Sifredi. Armory 4.9 ist nicht nur eine einfache Sammlung neuer Waffen- und Spieler-Skins. Es handelt sich um nichts Geringeres als den

INTERVIEW ES KANN NUR EINEN GEBEN!

Sicher kennen Sie den erfolgreichen Fantasy-Film *Highlander*. Was Sie sicher nicht wussten: Den Typen gibt es wirklich und er lebt in Texas. Sein echter Name ist David Highlander, er ist der Chef der Bumpercars-Crew und wir mussten ihm versprechen, keine Anspielungen auf den gleichnamigen Film zu machen.



PC ACTION Mögen Sie den Film *Highlander*? Wir sind sicher die Ersten, denen die Namensgleichheit aufgefallen ist, oder?
HIGHLANDER: Von dieser Namensgleichheit habe ich wirklich noch nichts gehört. Zumindest nicht in den vergangenen fünf Minuten! (knurrt) Der Film war ganz passabel und ja, es kann nur einen geben.

PC ACTION Erzählen Sie unseren Lesern, worum es bei Bumpercars genau geht.
HIGHLANDER: Ach, das ist leicht. Wir haben die coolsten *HL*-Charaktere zusammengeschmissen und lassen sie sich in Autoskootern gegenseitig zu Tode stoßen. Natürlich steckt noch etwas mehr dahinter. Auf jeden Fall sollte man das Ganze nicht zu ernst nehmen.

PC ACTION Wer hatte denn diese abgefahrene Idee? Und welche Drogen wurden während der Entwicklung konsumiert?
HIGHLANDER: Meine College-Kumpels und ich fanden dieses geile Zeugs, das hinter der Sporthalle wächst und ... nein, im Ernst: Ich war eines Tages ziemlich angeödet und hab ein wenig mit Spielermodellen herumgespielt. Ich wollte eigentlich ein Raumschiff basteln, dann hab ich den *HL*-Charakter Barney reingesetzt und voilà – Bumpercars war geboren!

PC ACTION Welche neuen Spielmodi gibt es in Zukunft? Wir hörten von einem Modus namens „Fahr irgendwas irgendwo rein“. Klingt sehr interessant!
HIGHLANDER: Wir arbeiten an „Run down the Grunt“ und „Capture the Cotton Candy“. Was das ist, sag ich nicht!

PC ACTION Wird es einen Bumpercars-Mod für *Half-Life 2* geben?
HIGHLANDER: Darauf könnt ihr wetten! Allerdings hängt das auch von meinem Terminplan und dem kommenden *HL 2*-SDK (Software Development Kit) ab.

PC ACTION Wenn Sie Gott eine Frage stellen dürften, wie würde diese lauten?
HIGHLANDER: Ganz einfach: Was für ein Bumpercar fahren Sie?



»Gib Spannern keine Chance! Wer sein Haus im Krater baut, geht auf Nummer Sicher!«

wohl besten Skin-Pack der letzten 50 Jahre! So gibt es erstmals in der Geschichte von *Counter-Strike* sogar Schusswaffen mit Laserzielvorrichtung. Kennt man ja aus diversen Actionfilmen: Ein Typ steht rum und plötzlich wandert ein roter Punkt über seine Brust. Dann macht's „Peng" und er hat für immer Feierabend. Ein wirklich geiles Feature, das wir unter anderem den Genies [00]Madness, Nils „Muse" T, Dragoon und Peril zu verdanken haben. Das ist aber nicht alles, liebe Leser. Natürlich gibt es auch in der aktuellen Ausgabe ein absolutes Top-Mappack. In diesem Fall ist es eine Kartensammlung, die extra für CS-Central. com angefertigt wurde. Zwar sind es nur drei Maps, aber dafür stimmt die Qualität. Für die drei Sahnestücke wurden in der Zockerszene nur Höchstnoten vergeben.

Info: www.planethalflife.com/bumpercars, www.clan00.de

AUF DVD

Mods: Half-Life

Autor: Diverse

Filenamen: armoryv49.exe, pcapack_07_2003, bumpercars_1_full.exe

Voraussetzungen: Half-Life, Counter-Strike

Pro + Contra:

+ Bumpercars rockt!
+ Armory geht in die Geschichte ein!

Fazit: „Drei Dateien, die die Welt verbessern!"

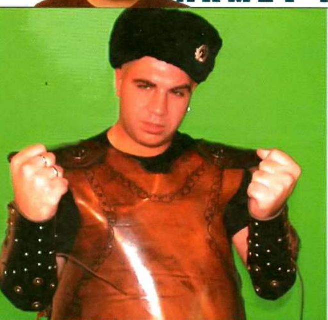
INHALT

WAS WILLST DU?

Sie kennen einen brillanten Mod? Besonders gelungene Karten? Editoren? Wissen geheime Verstecke im Internet, wo besagte Meisterwerke aufzutreiben sind? Oder haben Sie gar selbst die beste Kampagne aller Zeiten für das Spiel XY gebastelt? Verraten Sie's uns! Schließlich wollen wir jeden Monat die beste Zusatzsoftware für Ihr Lieblingsspiel auf DVD packen und Ihnen damit die Kosten für langwierige Downloads ersparen. Für unsere Leser tun wir eben einfach alles! Also: sachdienliche Hinweise an spielerforumsgott@pcaction.de.

BESSERWISSER

AHMET ISCITÜRK ÜBER SCHLAUE LESER



Vergangene Ausgabe ging es um den Traum eines Mannes. Auf dem Bild sehen Sie, wie ein Traum von einem Mann aussieht.

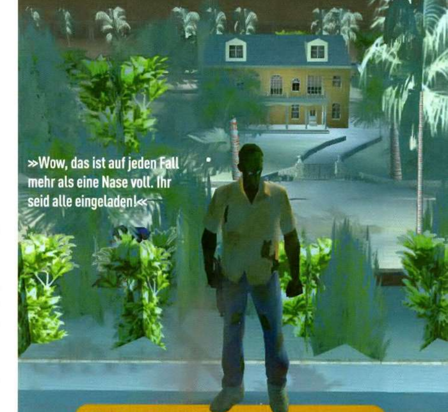
Wir hassen Ahmet!

In der vergangenen Ausgabe schilderte ich Ihnen einen seltsamen Traum von mir. Zudem rief ich dazu auf, diesen zu deuten. Ich erhielt massig elektronische Post. Erst mal will ich hier die drei coolsten Einsendungen auflisten. 1. Globox: „Du bist halt fett und dumm wie Brot. Da gibt es nix zu deuten!" 2. Dust2000: „Hallo, Fettsack! Wie kann ich mein Abo in ein Ab-18-Abo umwandeln?" 3. Kirandia: „Der Traum weist auf eine schwere Schädigung des Gehirns hin. Sorry, aber du musst bald sterben!" Wahnsinn, mit welchem Einfühlungsvermögen und Verständnis unsere Hobbypsychologen ans Werk gingen! Thomas Menne hingegen gab sich wirklich Mühe und schrieb einen Roman, den keine Sau kapierte. Ich kann hier leider nur einen kleinen Auszug bringen, da Platz im Spielerforum Mangelware ist. „Ich erkläre nun, warum der Präsident in Ihrem Traum auftaucht: Er stellt in diesem Fall die gute Hälfte Ihrer Seele dar. Diese möchte das Böse auslöschen. Das Problem: Ohne böse Hälfte wüsste die Gute nicht mehr, was sie tun soll. Da kommt ihr die Idee, selbst böse Hälften zu züchten. Um länger als George Bushs ‚List of Warcrimes' zu sein, bräuchte man ein Rohr, das länger als drei hintereinander gelegte Saddam Husseins ist. Dies ist rein biologisch nicht möglich. Bush explodiert: Ist vielleicht irgendwas, während Sie geschlafen haben, umgefallen? Es kann sein, dass Geräusche von außen mit in den Traum eingebaut werden. Dadurch wird dann leider eine Überlastung des Gehirns erzeugt. Dann ist der Traum beendet." Danke für diese Analyse, Herr Menne!

So wirst du zum Schneekönig!

Immer nur Sonnenschein ist doch auch irgendwann öde. Mit dem VICE-CITY-Schneemod lassen Sie es so richtig schön schneien!

GTA Vice City | Richtig cooles Zeug haben wir in dieser Ausgabe für *Vice City*. Neben der mittlerweile elften Ausgabe von Paper Jam möchten wir ihnen den VC-Schnee-Mod vorstellen. Der vereint gleich mehrere tolle Ideen. Erstens enthält er rund 480.000 Player-Skins, mit denen sich das Aussehen des Spielercharakters verändern lässt. Hauptattraktion der Datei sind aber die rund 1.400 neuen Umgebungstexturen, die ganz Vice City in ein Winterparadies verwandeln. Dabei haben die Macher aber nicht einfach nur alles weiß angemalt, sondern lassen es auch schneien. Reifen hinterlassen Spuren und der Schnee wiederum hinterlässt seine Spuren an den Reifen. Die Fahrphysik ist natürlich auch angepasst worden. Auf schneeglatter Fahrbahn rutschen Sie eben mehr. Kommen wir zu Paper Jam, der wohl coolsten Radiosendung der Welt: „Unruheherd" hat wieder die besten Underground-Bands zusammengetrommelt. Nur die feinsten Klänge schaffen es durch seine Qualitätsprüfung. Unbedingt anhören!
Info: www.ICGTEAM.de.vu, www.paperjam.de.vu



»Wow, das ist auf jeden Fall mehr als eine Nase voll. Ihr seid alle eingeladen!«



»Nach der Installation stehen Ihnen die abgefahrensten Player-Skins zur Verfügung. Auch solche Homo-Outfits!«



AUF DVD

Mods: GTA: Vice City
Autor: Diverse
Filenamen: paperjam11[1].exe, Schneemod1.2VC.exe
Voraussetzungen: GTA Vice City
Pro + Contra:
+ Tolle Weihnachtsatmosphäre!
+ Paper Jam ist wie immer top!

Fazit: „Selbst für den Friedman eine Schau, hier gibt's feinen Schnee für lau!"

PAPER JAM! 11 – Das gibt es zu hören:

1. R2S – Sichtweisen
2. Aufnahmezustand – Honks
3. Blumentopf – Danke Bush
4. Rev1 – The Answer
5. Triada Klan – Say 3
6. Mamba a.k.a. Astral – Xperience
7. GerardMC – Schaffs nicht
8. Nekst86 – Track für dein Auto
9. Mamba a.k.a. Astral – Retire
10. DJ$TW feat. Colerisch – Stylisches Rumgespaste
11. Triada Klan – Stukkoles
12. GerardMC – Nähe
13. Indigo – The Competition
14. Der Wüstenplanet – Harzardous Area

Idee, Moderation und Ausarbeitung: The one and only Unruheherd!



»Expeditionen ins Tierreich – heute: Wenn Spinnen sich paaren.«

Die seltsamen Viecher kann man verschmerzen, aber der fette Glatzkopf ist echt widerlich!

In-Sekten?

Sekten sind absolut in! Doch auch Insekten haben ihren Reiz, dachten sich wohl die Macher von IMPOSSIBLE CREATURES.

Impossible Creatures | Die Invasion der Insekten hat begonnen. Zumindest im Gratis-Add-on des beliebten Echtzeitstrategiespiels von Microsoft. Vom Hirschkäfer über die Termite bis zur fetten Spinne ist so ziemlich jedes Krabbelvieh vertreten. Da man bei *Impossible Creatures* alle Kreaturen miteinander kreuzen kann, sind nun dank *Insect Invasion* noch mehr abgefahrene Monstrositäten möglich. Jetzt können Sie sich Ihren virtuellen Christian Bigge basteln! Einfach einen Blauwal mit einer Kakerlake kreuzen und fertig ist der Chefredakteur! Natürlich enthält das Add-on noch viel mehr. Es gibt neue Technologien für Ihre Basis und jede Menge neuer Fertigkeiten. Und weil die Microsoftler alle so nett sind, wurden auch noch eine Hand voll neuer Mehrspieler-Karten reingepackt. Eine wirklich runde Sache!
Info: www.microsoft.com/games/ impossiblecreatures



»Wenn man schon mal da ist, kann man auch mal abchecken, was für Pornos auf der Festplatte schlummern.«



»Sich im Freien abzuseilen, haben wir uns gemütlicher vorgestellt.«

Nicht sauber, sondern Ryan!

Chris Ryan, ein ehemaliger Top-Soldat, war maßgeblich an der Entwicklung von I.G.I. 2: COVERT STRIKE beteiligt.

I.G.I. 2 | Sicherlich fragen Sie sich, warum wir so einen nichtssagenden Vortext gewählt haben. Wir haben halt was gebraucht, was zur lustigen Überschrift passt. Der Vortext legitimiert quasi die Spaßüberschrift. So kann man totale Scheiße tippen, ohne dafür rechtlich belangt zu werden. Kommen wir aber zum eigentlichen Thema. Für *I.G.I. 2* gibt es mittlerweile einige offizielle Mehrspieler-Karten und die sind sogar richtig gut! Zudem haben die Entwickler eine überarbeitete Version des Karten-Editors veröffentlicht. Inklusive Anleitung und allem, was dazugehört. Eine wirklich tolle Sache, dachten wir uns. Deshalb haben wir das Ganze sofort auf unsere DVD gepackt – insgesamt 128 MByte feinstes *I.G.I. 2*-Material.
Info: www.codemasters.com/igi2/

AUF DVD

Mods: I.G.I. 2
Autor: Innerloop
Filenamen:
igi2_dockside_beta_map.exe, igi2-area27.exe, igi2-editor.exe, libyanvillage.exe
Voraussetzungen: I.G.I. 2
Pro + Contra:
+ **Mach's dir selbst!**
+ **Offizielle Maps!**

Fazit: „Die Dateien für I.G.I. 2 sind selbst in Mailand der letzte Schrei!"

INTERVIEW

GEFRAGTER TYP!



»Im Kühlschrank kann Codemasters' PR-Manager Fabian Döhla immer total schön abferkeln.«

Wir wollten es uns nicht nehmen lassen, Fabian Döhla, dem PR-Manager von Codemasters, drei Fragen zu stellen. Er antwortete brav, teilte uns seine Hoffnungen, Ängste und Träume mit. Da uns das nicht interessiert, veröffentlichen wir den Part mit dem Geheule gar nicht erst. Wir beschränken uns auf die relevanten Fakten!

PC ACTION ***I.G.I. 2*** **bekommt in regelmäßigen Abständen Maps und Updates spendiert. Da fragen wir uns doch ernsthaft: Wann kommt** ***Operation Flashpoint 2*****?**
FABIAN DÖHLA: Das fragen wir uns hier auch, täglich! Kürzlich war *Operation Flashpoint 2* auf einen kleinen Besuch in unserem Büro. Es hat sich prächtig entwickelt und wächst und gedeiht stetig. Zum Oktoberfest will uns *Operation Flashpoint 2* wieder besuchen. Dann könnten wir vielleicht auch ein Treffen mit der PC ACTION arrangieren. Unsere Kontodetails schicken wir wie immer in einer gesonderten E-Mail.

PC ACTION Nein im Ernst: Wie ist das Feedback der MP-Community? Wird ***I.G.I. 2*** **da gut aufgenommen?**
FABIAN DÖHLA: Wir sind mit dem Feedback sehr zufrieden. Innerloop hat Wort gehalten und die Designfehler des Vorgängers konsequent ausgemerzt. Auch aus diesem Grund wird weiter in den Support der *I.G.I. 2*-Gemeinde investiert. Die jetzt erhältlichen Upgrades sind der Beweis, dass wir nicht nur in den Tagen der Veröffentlichung, sondern auch deutlich danach an der konsequenten Verbesserung und Erweiterung von *I.G.I. 2* arbeiten. Wenn der Zuspruch nicht abreißt, veröffentlichen wir auch zukünftig neue Maps und Tools.

PC ACTION Stichwort SARS. Das Virus wütet ja nicht nur in Asien. Chris Ryan, der für ***I.G.I. 2*** **als Berater tätig war, gehörte ja einst dem britischen SARS an ... oder so ähnlich. Warum?**
FABIAN DÖHLA: Stichwort PC ACTION: Das Heft wütet ja im Moment nur in Deutschland und grenznahen Ländern. Ahmet Iscitürk, der als Redakteur für die *N-Zone* tätig war, gehört diesem Projekt an. Warum? Sind die Leser außerhalb der deutschsprachigen Länder zu intelligent für den Heftinhalt? Oder ist's genau andersrum?

PC ACTION Die Fragen stellen wir, kapiert? Haben Sie schon einmal einen erwachsenen Mann nackt gesehen und was möchten Sie unseren Lesern noch mitteilen?
FABIAN DÖHLA: Natürlich. Demnächst will ich deshalb auch unbedingt mal eine erwachsene Frau nackt sehen. Eine sehr wichtige Botschaft an die PCA-Leser: Wenn man noch keine 18 ist, dann kann man sein Abo auf die Eltern umstellen lassen. Sofern diese schon volljährig sind und über einen gültigen Personalausweis verfügen!



»Käpt'n Iglo! Jetzt wirst du bluten, du nervendes Werbefernsehen-Mistvieh!«

»Seltsame Methoden bei der Reisernte.«

»Hier sehen Sie die Schwestern des Big-Brother-Containers. Die stehen am Container-Hafen auf dem Strich.«

Enter the Haken

Was ist denn das? Bei BATTLEFIELD: PIRATES! stechen Sie nicht nur in See, sondern auch in Gegner!

Battlefield 1942 | Das ist doch geil! Beim Mod Battlefield: Pirates schlüpft der Spieler in die Rolle eines waschechten Freibeuters. Keine neumodischen Maschinengewehre, keine Flieger oder Panzer. Hier wird ganz auf Piraten-Art gemeuchelt. Schiffskanonen und Degen geben den Ton an. Wer mit einem solchen Szenario nichts anfangen kann, sollte diesen Absatz gleich überspringen. Alle anderen dürfen sich auf ein außergewöhnliches Stück Software freuen. Da es sich um eine Alpha-Version handelt, ist noch nicht alles am richtigen Fleck. So wollen die Macher alle Sounds komplett überarbeiten. Das gilt auch für viele Objekte und Texturen. Doch schon jetzt zeichnet sich das enorme Potenzial dieses Ausnahme-Produktes ab. Natürlich für Sie auf unserem Datenträger!

EVA DER ZERSTÖRUNG?

Lang hat's gedauert, doch jetzt ist es so weit. Eve of Destruction ist fertig! Na ja, eigentlich nicht richtig fertig, aber zumindest ist das Ding endlich spielbar. Die Entwickler selbst nennen das Ganze eine Demo. Allerdings können wir die fast 180 MByte umfassende Datei nicht auf DVD packen, da diverse Musikstücke enthalten sind, die rechtliche Probleme verursachen würden. Mal wieder gilt: Herr Bigge will nicht in den Knast und deshalb dürfen Sie sich das Zeug selbst aus dem Netz ziehen! Vielen Dank auch, Herr Chef! Worum es bei EoD geht? Ganz einfach: Um den Vietnam/Indochine-Konflikt. Der Vietcong ist halt momentan recht angesagt. Solange das dermaßen gut umgesetzt wird wie hier, soll es uns recht sein.

WÜSTE GABI?

Oder hieß die Wüste doch Gobi? Tut ja auch nix zur Sache. Wir möchten Ihnen jedoch mitteilen, dass Desert

Combat 0.38 veröffentlicht wurde. Irgendwie macht es den Eindruck, als erscheine täglich eine neue Version. Langsam aber sicher nimmt das Teil zudem – genauso wie das von Ahmet Iscitürk – immer monströsere Formen an. Knapp 330 MByte ist die Datei groß. Da freut es Sie sicher, dass wir dieses Monumental-Werk bequem auf unserem Datenträger untergebracht haben. Wahnsinn, was aus einem einstmals kleinen *BF*-Mod wurde! Nicht mehr lange und das Teil kommt als Vollversion in die Läden und kostet richtig Geld. Gerüchten zufolge finden bereits Verhandlungen zwischen der Industrie und dem Desert-Combat-Team statt.

UND ACTION!

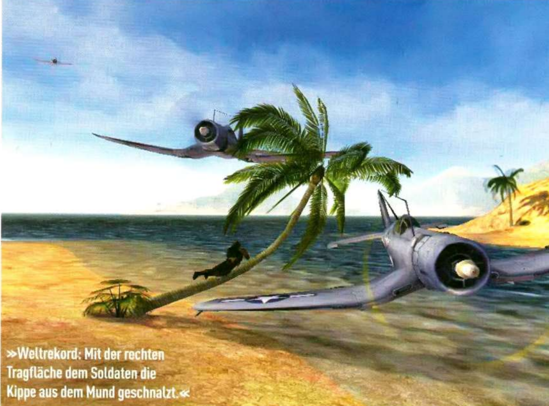
Und noch ein neuer Mod, der nicht auf unseren Datenträger darf. Action Battlefield bietet einfach mehr von allem, was Spaß macht. Mehr rote Farbe, coolere Waffen, stärkere Soldaten und neue Effekte. Explosionen zum Beispiel sehen jetzt wirklich richtig spektakulär aus. Stellen Sie sich einfach vor, Regisseur John Woo hätte seine Version von *BF 1942* gebastelt. So sieht Action Battlefield aus und es spielt es sich auch so. Fahrzeuge sind wendiger und schneller. Sogar die trägen Flieger steuern sich einfacher und haben mehr Tempo drauf. Apropos Flieger: Die B14 führt jetzt Atombomben mit sich. Die Soldaten können schneller rennen, weiter springen und halten Stürze aus großen Höhen aus. Kurz: Sie sind Ihren Normalo-BF-Kollegen um einiges voraus. Das war aber noch nicht alles. Die Spielfiguren haben sogar so genannte Dodge-Moves drauf. So können sie selbst im Liegen gegnerischen Projektilen ausweichen.

Info: www.eodmod.de.vu, www.desertcombat.com, www.innerempire.com/bfpirates/, www.flappro.com/actionbf/

AUF DVD

Mods: Battlefield 1942
Autor: Diverse
Filenamen: bfpirates_alpha_01.exe, DesertCombat0.38dFullInstall.exe
Voraussetzungen: BF 1942
Pro + Contra:
+ Pirates ist innovativ!
+ Fast 400 MByte!
Fazit: „Diese Mods aus dem Himmel machen dir großen Spaß!"

»Rasenmähen mal anders.«


»Weltrekord: Mit der rechten Tragfläche dem Soldaten die Kippe aus dem Mund geschnalzt.«

SURF DOCH MAL DA RUM!

SPIEL/SEITE	INTERNET-ADRESSE	WAS GIBT'S 'N DA?
SPIELE & MODS		
Alles	www.extreme-players.de	Nach eigenen Angaben sind die „Extreme-Players" ja pervers. Auf ihrer Seite gibt es irgendwie alles und das finden wir schön!
Splinter Cell	www.splintercelluniverse.de	Ubi Softs Agenten-Abenteuer steht bei Moddern ganz hoch im Kurs. Hier gibt's alles zu dem Thema.
Alles	www.00network.org	Die Doppelnullen widmen sich hier vielen Themen des Lebens. Es gibt eben nicht nur *Counter-Strike* auf der Welt.
Battlefield 1942	www.battlefield-1942.net	Alles zum Thema *Battlefield* und noch vieles mehr. Mittlerweile geht auf der Seite echt die Post ab!
Battlefield 1942	www.panzerfahren.de	Der Name der Seite ist zwar doof, doch dafür ist der Inhalt eine echte Bereicherung für die Datenautobahn!
Alles	www.modguide.de	Diese Seite informiert Sie über so ziemlich alles, was in der Modding-Szene abgeht. Eine echte Perle im WWW-Dschungel!
Mafia	www.thirdperson.de	Hier gibt es alle News, Files und Tools zu den beliebtesten Third-Person-Titeln. *Splinter Cell*? *Mafia*? *Hitman*? Hier werden Sie fündig!
Warcraft 3	www.warcraft.de	Alles, was man über den Echtzeit-Knaller wissen muss, finden Sie auf dieser schmucken Seite. Sehr ordentlich gemacht!
GTA 3	www.planetgta3.de	Innerhalb kürzester Zeit entwickelte sich *GTA 3* zu einem der beliebtesten Games des Jahres. Hier gibt's alles für den Gangster von Welt.
Half-Life	www.planethalflife.com/modcentral	Hier finden Sie alles zum Thema *Half-Life*-Mods. News, Downloads und Infos ohne Ende machen die Site zur Pflicht!
Counter-Strike	www.halflife.de	Alles zum Thema *Half-Life* und *Half-Life 2*. Schon jetzt ein Klassiker im World Wide Web!.
Counter-Strike	www.counter-strike.net	Offizielle *Counter-Strike*-Page der Entwickler. Vor allem gibt es Insiderinformationen und jede Menge heißer Screenshots.
Counter-Strike	www.clan00.de	Seite einer Gruppierung, die sich „Die Doppelnullen" nennt. Hier gibt's so viele Karten, die können Sie gar nicht alle zocken!
Firearms	www.firearmsmod.de	Offizielle deutsche Seite. Surfen Sie auf diese Homepage, falls Sie etwas über diesen *Half-Life*-Mod wissen oder ihn saugen möchten.
Operation Flashpoint	www.ofp-editing.de	Das Eldorado für alle Hobby-Kartenbastler
FIFA	www.fifa-news.de	Wer auf EAs Fußball-Serie abfährt, muss sich diese Seite bookmarken. Selbst Lothar Matthäus findet diese Seite total spitze!
MoH: Allied Assault	www.planetmedalofhonor.com	Die wohl größte amerikanische Fan-Seite zu *MoH: AA* bietet allerlei Hintergrundinfos, neue Karten, Mods und Skins.
Serious Sam 2	www.serioussam.de	Höchst offizielle Seite. Hier könnten Sie alle Gimmicks abstauben, wenn Sie diese nicht schon auf unserer DVD finden würden.
Jedi Knight 2	www.jedidaily.de	Auf dieser übersichtlichen Fanseite finden Sie alles, was das Jedi-Herz höher schlagen lässt. Natürlich auf Deutsch.
COMMUNITY		
Clan-Seite	www.mymtw.de	Die Seite des erfolgreichsten deutschen Clans mTw.aTn. Sehr informativ und immer auf dem neuesten Stand. Ein Pflichtbesuch für Sie!
Clan-Seite	www.schroet.de	Die Homepage des bekannten Clans Schroet Kommando. Auch hier gibt es allerlei rund um das Thema *Counter-Strike*.
Szene-Seite	www.cs-scene.de	Viele Neuigkeiten aus der Clan-Szene. Surfen Sie auf diese Seite, um zu erfahren, was in der Community abgeht.



»Hier verlor also Sauerteig den Schlüssel zu seinem Keuschheitsgürtel.«

»Skandal bei „Die Rückkehr des Königs": Jackson drehte schwarz-weiß.«

Death Illustrated

Wo ist die Farbe hin? Die Antwort lautet: Es gibt keine! Zumindest nicht in *Death Illustrated*, das nach Angaben der Hersteller ein „Deathmatch innerhalb eines dreidimensionalen Comics" darstellt. Und das stimmt in gewisser Weise, denn bereits die Menüführung findet sich stilecht innerhalb eines Comic-Heftes. Das Spielgeschehen an sich hat mit Comics aber weniger zu tun: Sie müssen mit der Schrotflinte an allen Ecken und Enden auftauchende Fantasie-Gestalten beharken, bis das Pixelblut spritzt. Richtig interessant wird *Death Illustrated* allerdings erst mit mehreren menschlichen Spielern. Wahlweise im Internet oder Netzwerk schlagen Sie sich ganz im Stil großer Deathmatch-Vorbilder durch die 3D-Arenen. Der Ego-Shooter basiert übrigens auf derselben Engine wie *Cube*, das wir Ihnen bereits in Ausgabe 3/2003 vorgestellt haben.

JOACHIM HESSE

Info: www.deathillustrated.com





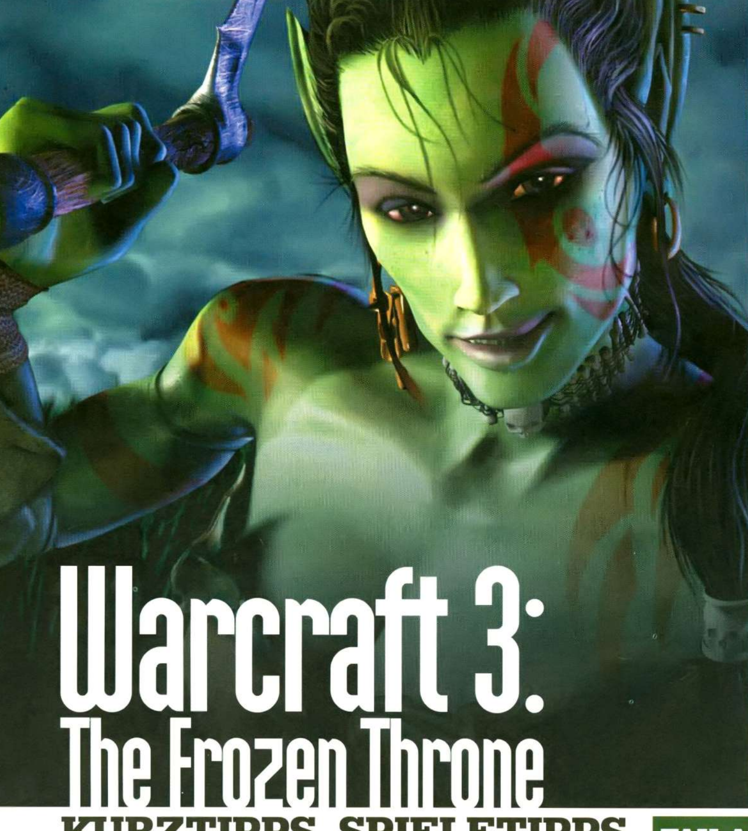
Death Illustrated ist zwar in der vorliegenden Version 0.5 noch längst nicht fertig, aber dennoch bereits jetzt unterhaltsamer als viele andere Gratisspiele. Das Spiel läuft extrem schnell und bietet gerade zusammen mit Freunden erlauchten Spielspaß.

	Titel	Story	Spielt sich wie	Download und Fazit
	ACTIONBALL 2003 Denkspiel 3,24 MByte (Spiel auf DVD)	Sorgen Sie dafür, dass farbige Ballons in den passenden Behältern landen. Mit Schrägen und Fließbändern dirigieren Sie die eigenwilligen Gesellen durch fünf Levels. Aufgepasst: Bonuspunkte!	*Lemmings*, nur ohne die süßen Nager	www.happy-future-software.de Sehr gelungenes Knobelspiel. Der Freischaltcode für die 48 Levels der Vollversion kostet Sie allerdings 13 Euro.
	ALIEN HORDE Action 10,2 MByte (Spiel auf DVD)	Tanken Sie Sauerstoff und erledigen Sie Außerirdische, die Ihre Weltraumbasis angreifen. Das Minispiel mit 2D-Optik ist von den Firefly Studios, die damit das angekündigte *Space Colony* bewerben.	Ein stark abgespecktes *Duke Nukem: Manhattan Project*	www.fireflyworlds.com Sie laufen, springen, schießen. In Verbindung mit netter Grafik und der guter Sprachausgabe empfehlenswert.
	BOOM Action 0,13 MByte (Spiel auf DVD)	Ihr Feind muss sterben! Aus der Vogelperspektive verteilen Sie Bomben. Extras erhöhen Werte, wie beispielsweise die Feuerkraft. Brutal ist das Ganze trotzdem nicht.	Fast genauso explosiv wie *Bomberman*	www.final-hazard.de Unter XP läuft das DOS-Spiel nicht, für alle anderen ist es eine Mördergaudi. Für zwei bis vier Spieler an einem PC.
	FUN RACING Rennspiel 8,32 MByte (Spiel auf DVD)	Sie fahren im Kreis. Mehrere Runden lang. Der Karrieremodus bietet zahlreiche Rennen mit ebenso zahlreichen Wagen: Vom Hummer bis zum Leichenwagen hat *Fun Racing* alles im Programm.	*DTM Race Driver* ohne Zwischensequenzen	www.funracing.de.vu Stefan Sattelmann schlägt wieder zu! Diesmal inklusive Netzwerk-Modus und krassem Gitarren-Geschraddel.
	KOHN'S SOKOBAN 2 0,6 MByte Denkspiel (Spiel auf DVD)	Sokoban ist Japanisch und heißt übersetzt „Lagerarbeiter". Ihre Aufgabe ist, Objekte an ihre vorgesehene Position zu rücken. Oft gibt es nur einen Lösungsweg, ziehen oder überspringen geht nicht.	*Sokoban* eben – oder *Boulder Dash*	www.kohnos.net Da raucht der Kopf. Grafik und Sound sind bei dem Spiel nur Nebensache, etwas mehr hätte trotzdem nicht geschadet.
	SWARMERS Action 1,25 MByte (Spiel auf DVD)	Außerirische Mutanten-Ameisen verseuchen den Planet Formica. Suchen und zerstören Sie mit Ihrem Flugzeug „Bug Bomber" die Krabbler und deren Eier. Achten Sie auch auf fliegende Ameisen!	*Virus*, falls Sie den Oldie noch kennen	www.cultimedia.ch/swarmers Nettes 3D-Flugspiel mit Nebel am virtuellen Horizont wie vom Nintendo 64. Einfache Steuerung.
	THE BREAKDOWN Adventure 13,6 MByte (Spiel auf DVD)	Sie haben sechs Richtige auf Ihrem Lottoschein. Jetzt müssen Sie innerhalb von fünf Stunden das Papier zur Annahmestelle im Nachbarort bringen. Klicken Sie sich mit der Maus zum Jackpot!	*Monkey Island* und andere Knobel-Klassiker	http://thebreakdown.adventuredevelopers.com Hervorragende Rätselkost der alten Schule. Spielt sich gut und sieht gut aus. Gebt uns mehr!

Sie kennen weitere exzellente Gratisspiele oder haben sogar selbst ein Meisterwerk programmiert? Melden Sie sich unter gratisspiele@pcaction.de!


visit the planet playzone
PLAYZONE kommt jeden Monat mit DVD:
Mit Videos, Reportagen, Tipps & Tricks,
Spielelexikon, Trailern von aktuellen DVD-
und Kino-Film-Neuheiten und und und.
PLAYZONE, das PlayStation-
Magazin mit DVD!
100 % PLAYSTATION 2
PLAYZONE
MIT DVD
110 SPIELE – 80 MINUTEN
E3 LIVE AUF DVD: ALLE PLAYSTATION-2-HITS
METAL GEAR SOLID 3
SNAKE EATER
RESIDENT EVIL
OUTBREAK
JAK II: RENEGADE &
RATCHET & CLANK 2
DER HERR DER
RINGE
DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS
EXKLUSIV-REPORTAGE: DAS SPIEL ZUM DRITTEN FILM
Noch spektakulärer und mit 2-Spieler-Modus!
TOMB RAIDER

SPIELE TIPPS



Warcraft 3: The Frozen Throne

EINSENDE-HINWEISE

1. Die eingesandten Tipps & Tricks müssen von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h., sie dürfen nicht aus anderen Publikationen stammen oder bereits einem anderen Verlag zur Veröffentlichung vorliegen.
2. Das Spiel, zu dem Sie Tipps & Tricks erstellen, sollte möglichst aktuell sein. Komplettlösungen zu Titeln wie *C&C 1* oder *Monkey Island 2* können wir also leider nicht mehr berücksichtigen.
3. Kurze Spieletipps (so genannte „Kurztipps") finden auch auf einer Postkarte Platz. Bitte geben Sie auch an, mit welcher Spielversion die Kurztipps erstellt wurden!
4. Längere Texte sollten Sie uns auf einer Diskette zukommen lassen.
5. Wir freuen uns über jeden Screenshot und Skizzen. Letztere sollten Sie mithilfe eines Grafikprogrammes erstellen und auf Diskette mitschicken.
6. Das Text- und Grafikformat spielt prinzipiell keine Rolle – Word-für-Windows-Dokumente sowie GIF-, PCX-, TIF- und BMP-Dateien erleichtern uns aber die Arbeit erheblich.
7. Bitte vermerken Sie auf dem Umschlag, für welches Spiel Sie einen Tipp einsenden.
8. Wir drucken Ihre Tipps & Tricks ab? Dann heißt es: „Zahltag!" Cheats, Codes und Kurztipps werden mit Beträgen zwischen 10 und 50 Euro entlohnt, bei größeren Umfängen entsprechend mehr. Vergessen Sie nicht, Ihre Bankverbindung und Postanschrift anzugeben! Haben Sie bitte etwas Geduld. Es dauert nach Erscheinen des Heftes etwa sechs Wochen, bis das Honorar auf Ihrem Konto eingeht.
9. Cheat-Programme packen wir gerne auf unsere Cover-CD-ROM und entlohnen Sie auch entsprechend dafür.
10. Notieren Sie Name und Anschrift nicht nur auf dem Briefumschlag, sondern auch auf allen Disketten und schriftlichen Unterlagen.

Ihre Tipps & Tricks schicken Sie an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC ACTION
Kennwort: Tipps & Tricks
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

oder per E-Mail an: tipps@pcaction.de

KURZTIPPS

SPIELETIPPS

PC ACTION HILFT!

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC ACTION angesprochen wurde? Dann erhalten Sie ab sofort kompetente Hilfe per Telefon: Unsere Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels – und das fast rund um die Uhr:

0190/824834*
TÄGLICH VON 8 BIS 24 UHR
* Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

FAX-ABRUF

So funktioniert's: Stellen Sie Ihr Faxgerät auf die Funktion „Faxabruf" (ggf. im Handbuch unter „Faxabruf" bzw. „Faxpolling" nachschlagen). Anschließend wählen Sie die jeweils angegebene Faxnummer plus die entsprechende Nummer der gewünschten Tipps – sofort bekommen Sie die Lösung druckfrisch auf den Tisch. Die Gebühren in Höhe von 1,86 €/Minute werden dann auf Ihrer nächsten Telefonrechnung ausgewiesen.

FAX-DURCHWAHL: 0190-829067-XXX

TITEL	SEITEN-UMFANG	NUMMER
Anno 1503, Allg.	2	026
DF: Black Hawk Down, Allg.	2	017
DTM Race Driver	8	016
Enclave	6	005
Enter the Matrix, Kompl.	6	003
FM 2003, Allg.	4	025
Freelancer, Kompl.	8	024
Gothic 2, Kompl. Teil 1	6	021
Gothic 2, Kompl. Teil 2	6	022
GTA 3, Kompl.	10	007
GTA Vice City, Kompl.	12	006
Hitman 2, Kompl.	8	008
I.G.I. 2: Covert Strike, Kompl.	6	001
Indiana Jones 6, Kompl.	6	004
Mafia, Kompl.	8	012
Morrowind, Allg.	2	014
Praetorians, Allg.	2	027
Rainbow Six 3: Raven Shield, Allg.	4	029
Rise of Nations, Allg.	4	010
Sim City 4, Allg.	2	023
Sims Megastar, Allg.	2	009
Splinter Cell, Kompl.	16	028
Star Trek: Elite Force 2, Kompl.	6	002
Tropico 2: Die Pirateninsel, Allg.	4	011
Vietcong	4	015
Warcraft 3, Kompl. Teil 1	8	019
Warcraft 3, Kompl. Teil 2	4	020
Warcraft 3, Techtree	2	018
Will Rock, Allg.	2	013

Hilf mir mal kurz!



>>Ärgern Sie sich auch immer über schlechte Produkte? Der Herr hier ist stinkig: Sein Deo hat versagt<<

HULK

Für den grünen Nierenquetscher haben wir ein paar besonders schlagkräftige Leckerbissen parat, die Sie bei dem Klamauk tatkräftig unterstützen.
Geben Sie folgende Cheats im Codeeingabemenü ein:

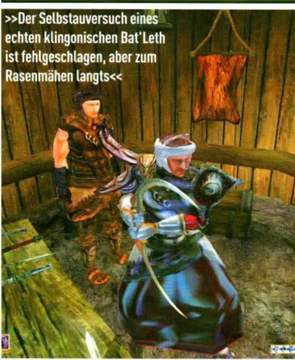
Cheats	Wirkung
BRCESTN	Alle Rätsel gelöst
FSTOFRY	Alle Gegner verkraften nur einen Schlag
ANGMNGT	Wutanzeige immer voll
BRNGITN	Doppelte Gesundheit der Gegner
HLTHDSE	Doppelte Gesundheit für Hulk
MMMYHLP	Halbe Gesundheit für Gegner
NMBTHIH	Highscore zurücksetzen
GMMSKIN	Unbesiegbarkeit
TRUBLVR	Level auswählen
FLSHWND	Schneller regenerieren
GRNCHTR	Unendliche Versuche
TRUBLVR	Alle Levels freischalten

Während des Spiels können Sie diese Codes in eines der Terminals eingeben:

Cheats	Wirkung
SANFRAN	Freischalten von "HULK TRANSFORMED"
FIFTEEN	Freischalten von "DESERT BATTLE"
PITBULL	Freischalten von "HULK VS. HULK DOGS"
NANOMED	Freischalten von "HULK MOVIE F/X"
JANITOR	Als grauer Hulk spielen

REDAKTION

MORROWIND: BLOODMOON



>>Der Selbstauversuch eines echten klingonischen Bat'Leth ist fehlgeschlagen, aber zum Rasenmähen langts<<

Die folgenden Mogel-Codes leisten Ihnen sowohl beim Hauptspiel Morrowind als auch im Add-on Bloodmoon gute Dienste. Öffnen Sie beim Spielen die Konsole mit der Zirkumflex-Taste "^". Dort geben Sie die Cheats ein.

Cheats	Wirkung
player->sethealth x	Lebensenergie auf x setzen
player->setlevel x	Level auf x setzen
player->setmagicka	Maximalen Wert für Magie auf x setzen
player->additem gold_100 x	x Goldstücke erhalten
player->togglegodmode	Unverwundbar
oder player->tgm	Gott-Modus
player->setwaterwalking 1	Auf dem Wasser laufen
player->setflying 1	Flugmodus ein
player->setsuperjump 1	Super-Sprünge ein
player->togglefogofwar	Nebel des Krieges ein/aus oder player->tfow
player->timefilljournal	Alle Journaleinträge
player->fillmap	Alle Städte auf der Karte zeigen
player->setfatigue x Maximalen	Wert für Ermüdung auf x setzen
player->setwaterbreathing 1	Unter Wasser atmen

Wenn Sie sich Gegenstände in Ihr Inventar zaubern wollen, benutzen Sie den Befehl:

Player->additem "X" Y

wobei "X" für den Namen des Objekts und "Y" für die gewünschte Menge steht. Sie können die Namen für Objekte herausbekommen, indem Sie in der Beobachterperspektive die Konsole öffnen. Nun gehen Sie mit dem Mauszeiger über einen Gegenstand in Ihrem Sichtbereich. Die erscheinende Bezeichnung können Sie in der Konsole verwenden.

Beispiel: Player->additem "Hammer_Repair" 1

Sie können sich die komplette Befehle-Liste über die Eingabe von "player->Help" anzeigen lassen.

REDAKTION

FREEDOM FORCE

Öffnen Sie die Datei "init.py" im Spielverzeichnis. Fügen Sie dort folgende Zeilen ein:
import ff
ff.CON_ENABLE=1
Jetzt können Sie beim Spielen mit der Zirkumflex-Taste "^" die Konsole öffnen und dort die folgenden Cheats eingeben:

Cheats	Wirkung
Campaign_AddPrestige(x)	Prestige-Wert auf x setzen
Campaign_UnlockOrigin(x)	Charakter x freischalten
DEBUG_ALLPOWERS=1	Alle Power-Upgrades der Mission aktivieren
Mission_Win()	Mission erfolgreich abschließen
peace()	Gegner sind friedlich
god()	Unverwundbarkeit

REDAKTION

HARRY POTTER UND DER STEIN DER WEISEN

Dem Zaubererjungspund helfen Sie mit ein paar einfachen Befehlen auf die Sprünge, indem Sie während des Spiels Folgendes eingeben:

Cheats	Wirkung
HARRYKORESH	Unverwundbarkeit
HARRYGETSFULLHEALTH	Volle Gesundheit
HARRYTRIGGERCHEAT	15 Bohnen
HARRYNORMALJUMP	Normaler Sprung
HARRYSUPERJUMP	Wahnsinnshüpfer
HARRYDEBUGMODEON	Levelauswahl im Hauptmenü, "F7" zum Verlassen
HARRYLOMU	Alle Levels freischalten

REDAKTION

KURZ & KNACKIG

WARCRAFT 3 - THE FROZEN THRONE



Würde so was doch auch bei Mädels funktionieren: Ein kurzer Tastendruck und alles liegt bloß.

Alle Cheats des Hauptprogramms funktionieren auch mit dem Add-on. Drücken Sie während des Spielens "Enter" und geben Sie den gewünschten Code ein. Bestätigen Sie mit "Enter". War die Eingabe korrekt, so erscheint die Meldung "Cheat enabled". Wenn Sie den Effekt wieder abstellen wollen, geben Sie den Code erneut ein. Ersetzen Sie "x" durch einen Zahlenwert.

Cheats	Wirkung
iseedeadpeople	Karte wird aufgedeckt
thereisnospoon	Unendlich Mana
somebodysetupusthebomb	Mission verlieren
whosyourdaddy	Unbesiegbarkeit
daylightsavings x	Zeit auf Stunde X setzen
greedisgood x	x Gold und Holz erhalten
iocainepowder	Gegner werden schneller getötet
itvexesme	Die Siegbedingungen werden ausgeschaltet
lightsout	Es wird Nacht
allyourbasearebelongtous	Mission gewinnen
riseandshine	Sonnenaufgang
keysersoze x	x Goldstücke erhalten
leafittome x	x Holz erhalten
pointbreak	Mehr Nahrung
sharpandshiny	Alle Erweiterungen
synergy	Alle Technologien freigeschaltet
warpten	Schnelleres Bauen, Ausbilden etc.
whoisjohngalt	Schnelleres Forschen
motherland x y	Levelwechsel (X steht für die Rasse, Y für die Levelnummer)
thedudeabides	Wirkung unbekannt
fullspeed	Spiel beschleunigen
strengthandhonor	Bessere Einheiten

REDAKTION

CHASER


Holen Sie sich die dicksten Dinger in Ihr Arsenal - die Straßen sind danach wie leergefegt.

Um die Cheats zu aktivieren, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Spielverknüpfung und wählen Sie "Eigenschaften". Fügen Sie ans Ende der Zeile "Ziel" den Eintrag " -console" hinzu und starten Sie das Spiel. Mit der Zirkumflex-Taste " ^ " öffnen Sie die Konsole und können dort die Cheats eingeben:

Cheats	Wirkung
cht_god	Unverwundbarkeit
cht_flymode	Umherfliegen
cht_armor 100	Rüstung auf 100 setzen
cht_health 100	Gesundheit auf 100 setzen
cht_weapon x	Die angegebene Waffe erhalten
cht_giveall	Alle Waffen und Gegenstände
cht_timescale x	Ändert die Spielgeschwindigkeit
cht_no_trigger_activate	Ereignisse werden nicht ausgelöst

REDAKTION

ROBIN HOOD - DIE LEGENDE VON SHERWOOD

Während des Spielens müssen Sie lediglich die Taste "ALT" gedrückt halten und die Zahlen eingeben.

Cheats	Wirkung
659	Rufen der Gefährten
167	Unverwundbarkeit
103	Marian verliebt sich in Sie
214	Verwandlung zum Magier
441	Wechseln der Jahreszeit

REDAKTION

GTA: VICE CITY

Wenn Sie sehen, dass Ihre Waffe fast leer ist, und Sie keine Zeit für die lange Nachladeprozedur haben, wechseln Sie einfach schnell zu einer anderen Waffe und wieder zurück. Und siehe da, das Magazin ist wieder voll!

SASCHA WELLM

ENTER THE MATRIX



Der dicke Glatzkopf gibt sich die Ehre und verarbeitet die Gegner höchstpersönlich zu Brei.

Im Enter The Matrix-Unterverzeichnis "\Actors" befinden sich unter anderem die Dateien für die beiden Hauptprotagonisten und diverse Personen aus dem ersten und zweiten Matrix-Film. Diese kann man gegeneinander austauschen.

Als Erstes sollten Sie eine Sicherheitkopie der Datei "Ghost_Costume01.dcx" anfertigen. Dann benennen Sie sie im Actors-Ordner beliebig um. Jetzt nehmen Sie beispielsweise die Datei "Morpheus_coat.dcx", erstellen eine Kopie und ändern den Namen der Kopie in "Ghost_Costume01.dcx". Das Gleiche machen Sie mit den anderen Modellen für Ghost bis einschließlich "Ghost_Costume05.dcx". Wenn Sie Ghost für einen Level wählen, spielen Sie stattdessen mit Morpheus. Aber Vorsicht! Nicht alle Modelldateien lassen sich beliebig austauschen, einige verursachen Abstürze.

H. EIBERGER

MORROWIND

Es gibt im Rollenspiel Morrowind einen geheimen Raum. Mit dem Cheat "coc "wunderland" gelangen Sie bei der deutschen Version in einen Raum mit mehreren Gegnern (ein Dremora-Fürst, ein Ogrim, ein Skelett und ein Kaqouti) und zwei Truhen. In der "Großen Rüstungstruhe" liegen fast alle Rüstungen (bis auf einzigartige und magische) und in der "Großen Waffentruhe" (ebenfalls bis auf einzigartige und magische) nahezu alle Waffen. Viel Spaß beim "Shoppen"!

DOMINIK SCHULTEBRAUCKS

KURZ & KNACKIG

STAR TREK: ELITE FORCE 2





Bei Elite Force 2 existieren zwei lustige Verstecke: zum einem auf der Attrexianer-Station (Level Attrexianer-Station 1a), zum anderen auf der Klingonenbasis (Level Klingonenbasis 1a). Auf der Attrexianer-Station können Sie, nachdem Sie Avak'stas begleitet haban, die Wand hinter der von ihm geöffneten Waffenkammer zerschießen (1). Dahinter befindet sich ein kleiner Super Mario-Level. Auf der Klingonenbasis können Sie, kurz bevor Sie sie betreten, in ein Belüftungsrohr kriechen, aus dem auffällig viel Rauch strömt (2). Dort sind ein "lustiges" Symbol (Nachtsichtgerät einschalten!) und ein goldenes Raumschiff zu sehen.

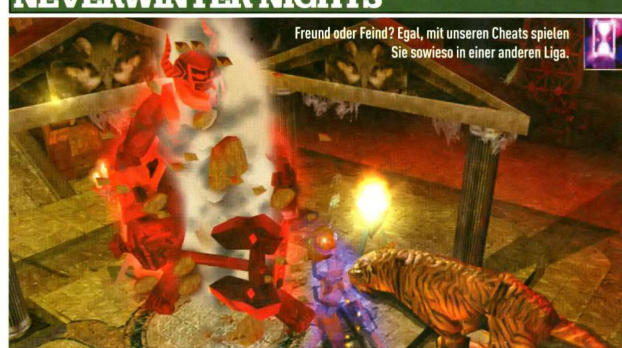
MANUEL-ALEXANDER SOKOLLA

GTA: VICE CITY

In der Mission "Fliegende Bomben" müssen Sie mit einem ferngesteuerten Flugzeug Bomben abwerfen, um die Kubaner zu vernichten. Sobald die erste Bombe explodiert ist, fliehen diese jedoch mit Schnellbooten und einem Auto. Nun ist es sehr schwierig, die Typen während der Fahrt zu treffen. Mit folgendem Trick sollte die Mission trotzdem kein Problem sein: Landen Sie mit dem kleinen Flugzeug auf der Wiese neben den am Auto stehenden Kubanern. Peilen Sie einen nach dem anderen an und fliegen Sie die Pixelmännchen kurzerhand über den Haufen. Es reicht, wenn man mit geringer Geschwindigkeit auf Kopfhöhe gegen die Typen knallt. Auch die auf dem Steg befindlichen Kubaner können Sie problemlos beseitigen. Ohne Besatzung sind die Boote logischerweise nicht in der Lage, zu flüchten. Also haben Sie beim abschließenden Bombardement leichtes Spiel.

SASCHA WELLM

NEVERWINTER NIGHTS



Freund oder Feind? Egal, mit unseren Cheats spielen Sie sowieso in einer anderen Liga.

Suchen Sie die Datei "nwnplayer.ini" und editieren Sie diese wie folgt. Ersetzen Sie in den Zeilen

Single Player Enforce Legal Characters=1
und
Single Player ItemLevelRestrictions=1

die "1" jeweils durch eine "0".
Nun starten Sie das Programm und beginnen ein Spiel. In der Chatzeile können Sie nun die Cheats aktivieren:

DebugMode 1

Jetzt stehen Ihnen diese Befehle zur Verfügung ("x" durch einen Zahlenwert ersetzen):

Cheats	Wirkung
## ModAge x	Alter ändern
## ModAttackBase x	Angriffswert ändern
## ModSTR x	Stärke ändern
## ModDEX x	Geschicklichkeit ändern
## ModCON x	Konstitution ändern
## ModINT x	Intelligenz ändern
## ModWIS x	Weisheit ändern
## ModCHA x	Charisma ändern
## ModSaveFort	Rettungswurf "Fortification" ändern
## ModSaveReflex	Rettungswurf "Reflex" ändern
## ModSaveWill	Rettungswurf "Will" ändern
## ModSpellResistance x	Widerstandskraft gegen Zauber ändern
## SetAge x	Alter auf x setzen
## SetAttackBase x	Angriffswert auf x setzen
## SetSave	Save auf x setzen
## SetSTR x	Stärke auf x setzen
## SetDEX x	Geschicklichkeit auf x setzen
## SetCON x	Konstitution auf x setzen
## SetINT x	Intelligenz auf x setzen
## SetWIS x	Weisheit auf x setzen
## SetCHA x	Charisma auf x setzen
## SetSpellResistance x	Widerstandskraft gegen Zauber auf x setzen
## GiveXP x	x Erfahrungspunkte erhalten
## GiveLevel x	x Erfahrungslevel auf x setzen
## dm_givegold x	x Gold erhalten
## dm_god	Unverwundbarkeit

REDAKTION

MOORHUHN X

Bei der Jagd auf die Federviecher bieten sich jede Menge Möglichkeiten, Ihr Punktekonto zusätzlich aufzubessern.

Super-Wumme:
Schießen Sie 25-mal auf die Nase des Baumes. Sobald der Schlüssel im Baum erscheint, nehmen Sie diesen aufs Korn und sammeln ihn so auf. Ein Treffer auf den "X-Kasten" zaubert Ihnen ein extrastarkes Schießeisen in die Hände.

Moorhuhn im Auto:
Das Hühnergetier im Auto erledigen Sie, indem Sie nacheinander erst auf die Stoßstange, dann auf die Motorhaube und zu guter Letzt auf die Tür schießen.

Schnecke:
Die Schnecke können Sie mit ein paar gezielten Schüssen auf das Gehäuse in Richtung Apfel vorantreiben. Die anschließenden drei Bisse geben Punkte satt.

Moorhuhn in der Toilette:
Eine Salve durch das Herzchen in der Tür lässt das Häuschen auseinander fallen - eine böse Überraschung für das Huhn auf der Schüssel.

Moorhuhn am Drachen:
Ein besonderes Punkte-Schmankerl gibt es, wenn Sie als Erstes den Drachen löchern und erst dann das Moorhuhn beharken.

Moorhuhn am Teich:
Lassen Sie das Huhn am Wasser in aller Ruhe sitzen. Es zieht nach einer Weile den Stöpsel aus dem Teich. Zur Strafe wird es von einem Tresor erschlagen, was Ihnen Extrapunkte bringt.

REDAKTION

Tomb Raider: The Angel of Darkness

Wir begleiten Sie von den Pariser Hinterhöfen bis in die Festung des Bösen in Prag. Mit unserer Lösung bestehen Sie das sechste Lara-Croft-Abenteuer spielend.

PARISER HINTERHÖFE

Ich komme nur mit Gewalt weiter?

Folgen Sie ganz einfach den Anweisungen, bis Sie im Zimmer mit dem roten Schrank sind. Verlassen Sie den Raum mit dem roten Schrank und klettern Sie die Leiter hinauf. Hier geht es weiter. Nach diversen Sprung- und Hangelübungen kommen Sie auf ein Dach mit einer weiteren verschlossenen Tür. Nachdem Sie das Fass in der Ecke verschoben haben, kommen Sie an das Brecheisen. Öffnen Sie jetzt die Tür auf dem Dach. Dann sind Sie auch stark genug, um bis zum Gang zu hangeln! Wenn Sie wollen, können Sie auch den Rückweg bis zum roten Schrank machen, und diesen auch aufbrechen.

Der Schlüssel

Spielen Sie nicht die Superheldin: schleichen, Schlüssel nehmen, abhauen – das reicht vollkommen aus. Wenn die Wache Sie erspäht, haben Sie ein durchaus lebensbedrohliches Problem. Gehen Sie zurück durch die Tür und nach unten.

VERFALLENES WOHNHAUS

Das Treppenhaus

Verbarrikadieren Sie zunächst die Tür mit dem Schrank. Sie müssen sich ziemlich beeilen, um nicht dem Gas zum Opfer zu fallen. Geraten Sie aber nicht in Panik, sondern führen Sie die Schritte zügig, aber präzise aus – dann ist der Weg in die oberen Stockwerke ein Kinderspiel.

1. Springen Sie über die erste Lücke.
2. Über das große Loch kommen Sie nur mit Anlauf und indem Sie sich an der anderen Seite hochziehen.
3. Ziehen Sie den großen Schrank aus dem Weg.
4. Brechen Sie die grüne Tür im nächsten Flur auf – Sie gewinnen an Kraft.
5. Mit den frisch gestählten Muckis ziehen Sie die Stahlkiste zu sich. Schieben Sie jetzt von der anderen Seite und schon können Sie von der Kiste mit einem gezielten Sprung ans Geländer gelangen und sich hochziehen.
6. Gehen Sie rechts durch die Tür in den Aufzug-Raum.
7. Schalten Sie den Fahrstuhl an.

Hier finden Sie neben dem Schlüssel zum Dach auch einen Wohnungsschlüssel an der Wand. Appartement 21 ist im zweiten Stock hinter dem großen Loch im Boden – sparen Sie sich den Weg über die Treppen und nehmen Sie lieber gleich den Fahrstuhl. Wenn Sie alles haben, verlassen Sie den Level durch die Tür im Aufzug-Raum.

DIE DÄCHER VON PARIS

Hangelpartie am Kabel

Über das Kabel geht es auf das gegenüberliegende Dach – achten Sie darauf, vor dem Zaun die Beine zu heben. Hinter der Kiste geht es links die Dachschräge hinunter. Wenn Sie am Ende springen, können Sie sich am Dach des nächsten Hauses hochziehen und noch ein Goodie einsammeln. Lassen Sie sich dann einfach auf den Steg herunter und gehen Sie durch die Tür.

Variante 1: Durch die Lagerhalle

Durch die nächsten beiden Türen kommen Sie in eine schwer demolierte Lagerhalle. Den Sprung auf die andere Seite schaffen Sie erst, wenn Sie Ihre Beine noch ein wenig trainieren. Verlassen Sie durch den Spalt unten die Halle. Um die Ecke finden Sie eine große Kiste – ziehen Sie diese unter die Leiter. Schon haben Sie einen einfachen Weg nach oben und mehr Kraft in den Beinen. Jetzt schaffen Sie den Sprung (siehe Screenshot). Folgen Sie dem Weg weiter – Sie kommen über eine Leiter in eine Hütte auf dem Dach. Gehen Sie durch die Tür und nach links. An der Dachkante endet der Level.

Variante 2: Über die Dächer

Statt durch die Tür klettern Sie daneben die Leiter empor. Eine weitere Leiter hoch, dann das Dach hinunterrutschen, wieder eine Leiter hoch und mit einem Sprung aufs Nebengebäude: Schon sind Sie am Levelende. Gehen Sie einfach zum Loch im Zaun auf der gegenüberliegenden Seite.

MARGOT CAVIERS' WOHNUNG

Gespräch mit Margot Caviers

Sie können hier einiges über die Geschichte erfahren. Bleiben Sie freundlich. Um das Notizbuch zu bekommen, müssen Sie am Ende lediglich „Ich brauche das Notizbuch wirklich dringend" wählen. Wenn Sie sofort die Herausgabe verlangen („Dann geben Sie es mir jetzt"), müssen Sie sich das Buch bei der anschließenden Hausdurchsuchung halt selber holen.

Hausdurchsuchung

Wenn Sie das Notizbuch nicht bekommen haben, finden Sie es rechts in der Küche. Nehmen Sie auch die restlichen Gegenstände mit (Küche: eine Flasche Cognac, Wohnzimmer: Diamantring und Heilpillen), bevor Sie die Wohnung über den Korridor wieder verlassen.

PARISER GETTO

U-Bahn-Waggon

Nach einer Unterhaltung mit dem Obdachlosen klettern Sie über den Waggon nach oben. Wenn es in Ihrem Naturell liegt, für Schokolade Ihr Leben zu riskieren, können Sie auf den nächsten Steg und dann auf den schmalen Sims springen, um einen Schokoriegel zu bekommen. Sprechen Sie dann mit dem „Reiseführer".

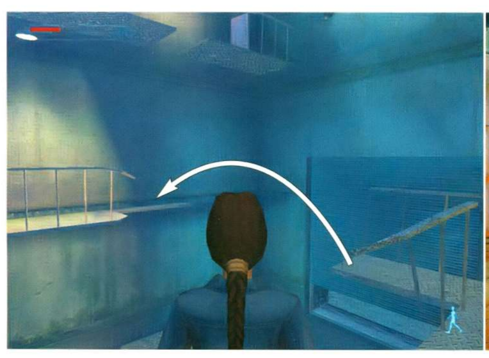
Auf den Straßen

Sie können in diesem Bereich viele Dinge entdecken und eine Menge Gegenstände finden, die beim Pfandleiher bare Münze bringen. Für die eigentliche Geschichte brauchen Sie maximal 160 Euro.

Informanten

Durchkämmen Sie die Straßen – Sie treffen auf die Prostituierte Janice und auf einen Kräuterhändler in seinem Laden. Hören Sie den beiden gut zu. Nachdem Sie bei Janice waren, können Sie entweder zu Pierre ins Café oder zu Bernard in den Park gehen. Die beiden Wege unterscheiden sich nur minimal. Beide verlan-





Erst wenn Sie genügend Kraft haben, können Sie hier den Sprung quer durch die Halle wagen. Am anderen Ende müssen Sie noch ein wenig hangeln, um zum Ziel zu kommen.



Die Bordsteinschwalbe ist recht redselig. Dank des Wegweisers finden Sie auch schnell die Kontakte im Pariser Getto. Pierre ist im Café, Bernard finden Sie beim Metro-Eingang.

gen von Ihnen, dass Sie in den Club Serpent Rouge eindringen und ein Paket besorgen.

DAS SERPENT ROUGE

Pierres Weg

Die erste Wache können Sie anlocken, indem Sie im Gang den Schalter betätigen. Der Bösewicht nimmt den Gang – derweil können Sie durch den kleinen Raum an ihm vorbei und ins Büro huschen. Dort finden Sie unter anderem die Schlüssel zur Bühne. Folgen Sie dem Gang bis zum Bühneneingang. Zücken Sie schon mal eine Waffe – hier warten zwei Gegner auf Sie.

Bernards Weg

Durchsuchen Sie die Garage – hier gibt es jede Menge wertvollen Kram. Benutzen Sie die Hebebühne und dann den Schalter neben dem Tor – die Luke im Boden öffnet sich. Dank Ihrer neu gewonnenen Kraft können Sie noch eben das Büro aufbrechen und ausräumen, bevor Sie durch die Luke huschen. Im übernächsten Raum – unter der Tanzfläche – müssen Sie den Schalter betätigen. Nach kurzer Zeit erscheint ein Wachmann, den Sie alsbald über den Jordan schicken. Jetzt können Sie nach oben und den anderen Kerl beseitigen.

Auf der Tanzfläche

Schauen Sie zunächst hinter die Bar und benutzen Sie den kleinen Aufzug – Munition kann man schließlich immer gebrauchen. Gehen Sie dann zur Bühne. Unter der Bühne finden Sie Heilpillen. Oben greifen Sie sich die gute alte Vinyl-Platte und schalten dann die Anlage an, worauf zwei weitere Gegner erscheinen und dank Ihrer Schießkünste auch gleich wieder Ruhe geben.

Nach oben

In den ersten Stock können Sie noch gehen – Vorsicht: Auch hier erscheint eine Wache. Sie müssen nun die Box so in die Ausbuchtung bewegen, dass sie direkt unter dem Gitter steht. Jetzt können Sie von der Kiste aus das Gitter greifen und sich hochziehen. Sie müssen nun geradeaus laufen und auf den Steg springen. Doch Vorsicht: Das Gitter bricht weg – springen Sie also rechtzeitig ab. Sicher gelandet, machen Sie erneut zwei Gegner kalt. Zu allem Überfluss erscheint auf beiden Ebenen unter Ihnen je ein weiterer Feind. Die Gefahr lässt sich aber prima von hier oben bannen.

Zu den Scheinwerfern

Springen Sie auf das bewegliche Scheinwerfergerüst. Ein zweiter Sprung bringt Sie auf die andere Seite. Von hier können Sie an der Ecksäule nach oben klettern, quer zur anderen Ecke springen und auf den Steg an der Wand hüpfen. Nach der Leiter müssen Sie die Schräge hinunterrutschen und am Ende springen. Ein weiterer Sprung bringt Sie auf die nächste Plattform. Von hier hüpfen Sie todesmutig zur Gitterstrebe, halten sich fest, hangeln nach links, um sich auf die nächste Ebene hochziehen zu können.

Der Kontrollraum

Springen Sie von hier oben auf die Brücke unter sich. Für die Tür ist Lara noch zu schwach – also verpassen Sie dem hochgezogenen Teil des Stegs erst mal einen anständigen Tritt. Jetzt klappt's auch mit der Tür. Lesen Sie den Kassenhäuschen-Schlüssel vom Boden auf. Betätigen Sie den linken Schalter am Pult zweimal, den rechten einmal – jetzt kommen Sie an den defekten Scheinwerfer heran.

Der Ausweg

Erst mal beseitigen Sie den Schuft, der die Brücke wieder hochgezogen hat. Sie müssen jetzt auf gleichem Weg wieder zum Kontrollraum. Nur leider verlieren Sie diesmal auf dem Weg dorthin Ihre Waffe. Sie haben nun die Möglichkeit, noch mal den ganzen Weg nach unten auf sich zu nehmen, um die Waffe einzusammeln und das Kassenhäuschen auszuräumen. Wer den ganzen Hüpfzirkus nicht noch mal absolvieren will, verlässt den Kontrollraum einfach durch die Hintertür.

Rückkehr zu Pierre

Drohen Sie Pierre im Gespräch damit, dass er bald nur noch mit seinen Armstümpfen die Bar putzen kann. Diese Vorstellung macht den guten Mann kooperativ. Er gibt Ihnen einen Code und eine Adresse. Gehen Sie zurück Richtung Kirche. Ungefähr auf halbem Weg ist eine Tür mit Codeschloss. Nach dem Gespräch mit Francine gehen Sie auf den Balkon. Hüpfen Sie zum nächsten Balkon und klettern Sie die Regenrinne nach oben. Vorsicht – der Sims ist brüchig. Wenn Sie einfach bis zum Ende laufen (nicht gehen!), kommen Sie unbeschadet ans Ende. Hangeln Sie nun zum nächsten Balkon und dann am Seil entlang auf die andere Seite. Von hier können Sie sich dann gefahrlos auf das Grab unter Ihnen fallen lassen.

Rückkehr zu Bernard

Nach einer kurzen Unterhaltung gibt Bernard Ihnen das Codewort für den Türsteher. Sie finden den unfreundlichen Zeitgenossen links neben dem Kircheneingang. Begeben Sie sich bei dieser Variante möglichst plötzlich auf eins der Gräber, um vor den Hunden sicher zu sein.

ST. AICHARD FRIEDHOF

Der Eingang zum Versteck

Sie müssen über die großen Gräber bis zum eingezäunten Bereich springen. Dort angekommen, stählen Sie zunächst Ihre Muskeln, indem Sie die Tür zur Gruft aufbrechen. Jetzt können Sie die Statue umwerfen und durch die neu entstandene Lücke in die Katakomben vorstoßen.

BOUCHARDS VERSTECK

Der Weg zu Bouchard

Hier müssen Sie noch mal alle akrobatischen Künste anwenden:

1. Wenn Sie beim ersten Teilstück einbrechen, klettern Sie an den Pflanzen auf der anderen Seite wieder nach oben.

2. Die zweite Schlucht passieren Sie, indem Sie rechts am Rohr entlanghangeln. Wer abstürzt, muss durch die kleine Öffnung in das erste Loch zurückkrabbeln und darf es gleich noch mal versuchen.

3. Springen Sie über die nächste kleine Lücke.

4. Jetzt müssen Sie wohl oder übel ins kühle Nass – nach kurzem Tauchgang können Sie am Bewuchs nach oben klettern und sich an der Spalte entlang wieder auf den Weg hangeln.

5. Am Ende des Gangs müssen Sie das große Betonstück wegzerren.

6. Treten Sie die Luke ein und gehen Sie durch die Türen – Sie sind jetzt am Anfang des Levels. Doch jetzt ist der Weg nach links frei.

7. Schwimmen Sie durch das Wasser.

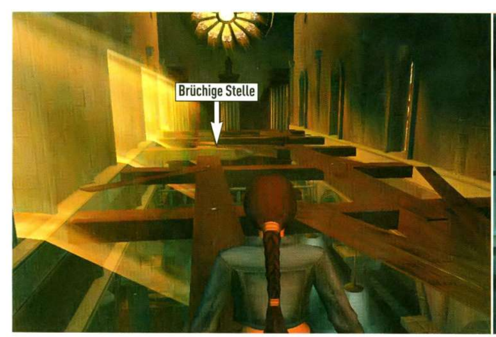
8. Folgen Sie dem Weg – Sie kommen zu Bouchard.

Wo ist der Ausgang aus Bouchards Versteck?

Nach der Unterhaltung mit Bouchard müssen Sie den Hebel im gleichen Raum finden und betätigen. Gehen Sie durch die soeben geöffnete Tür. Dank der verschiebbaren Kiste kommen Sie auch an den zweiten Hebel – jetzt ist der Ausgang frei.

Botengang zum Pfandleiher

Der Pfandleiher ist leider nicht mehr am Leben. Durchsuchen Sie die Leiche, um einen Zettel mit einem Code zu bekommen. Dieser öffnet die Stahltür. Vorsicht: Sobald Sie den letzten Gegenstand hier an sich genommen haben, müssen Sie schnell sein. Drücken Sie den Knopf an der Wand und gehen Sie raus zur Bodenluke. Flüchten Sie durch den Kanal – wenn Sie schnell genug waren, finden Sie sich unter dem Louvre wieder.



Wer mag, kann in der Kirche im hinteren Teil nach oben klettern. Sie kommen dann ins Gebälk. Hier oben finden Sie einige Gegenstände. Vorsicht: Die Balken sind brüchig.



Um im Serpent Rouge ganz nach oben zu kommen, müssen Sie springen und klettern wie ein Weltmeister. Über den Scheinwerferkran gelangen Sie von hier auf die nächste Ebene.

LOUVRE LÜFTUNGS-SCHACHT

Mehr Kraft!

Klettern Sie am Abflussrohr bei dem Wasserfall nach oben. Hier finden Sie einen grünen Schalter, der einen Ventilator abstellt. Jetzt können Sie den Ventilator so drehen, dass Sie durch die Lücke kriechen können. Außerdem haben Sie jetzt genug Power in den Armen, um die Räder zu drehen.

Rädchen dreh dich

Sie müssen mit insgesamt drei Rädern dafür sorgen, dass noch mehr Wasser den Kanal hinabstürzt. Das erste Rad finden Sie direkt hinter dem Ventilator. Für das zweite Rad müssen Sie im Kanal hinter dem Wasserfall durch die Tür. Gehen Sie dann zurück zum Wasserfall, klettern Sie nach oben und balancieren Sie quer über die Mitte zum letzten Rad. Der Wasserspiegel ist jetzt weit genug angestiegen – tauchen Sie in dem Wasserfall ab. So gelangen Sie in den nächsten Abschnitt.

Nach dem Tauchgang

Klettern Sie den Steg empor und hangeln Sie sich bis zur Mitte – Sie kommen zu Rad #4. Greifen Sie erneut zur Stange und hangeln Sie zu dem kleinen Stückchen Steg. Hier können Sie nach oben klettern. An der Schräge gilt es, die Beine anzuziehen, damit Ihr Schützling weiterklettert. Einen kurzen Sprung später finden Sie Rad #5. Gehen Sie nun den Steg zurück. Ein Sprung bringt Sie an die Kante des Steges an der roten Tür. Nach einer weiteren Hangelpartie kommen Sie endlich zum letzten Rad. Klettern Sie nun durch das soeben trockengelegte Rohr in den nächsten Raum.

Hier riecht's nach Öl

Gehen Sie bis zu dem Fass und bringen Sie den Sprengstoff an. Springen Sie dann sofort ins Wasser und stecken Sie bloß nicht den Kopf raus – die ganze Wasseroberfläche brennt. Tauchen Sie in das hintere Rohr und am Ende links. Hier können Sie wieder durchatmen. Folgen Sie dem Rohr nach oben. Lassen Sie sich von der Kante baumeln und nach unten fallen. Gehen Sie nun durch die eben gesprengten Öffnung.

Durch die Flammen

Sie müssen an der rechten Seite durch den Raum. Das erste Feuer direkt unterhalb der Leiter überqueren Sie am besten, indem Sie von der Leiter eine elegante Rückwärtsrolle hinlegen. Alternativ können Sie auch von oben über die Flammen hüpfen. Mit Anlauf und einem großen Satz lassen Sie das zweite Feuer ebenfalls hinter sich – noch ein paar Meter und Sie sind in den Louvre-Galerien.

DIE LOUVRE-GALERIEN

Durch den Laserparcours

1. Springen Sie an das Ausstellungsstück links. Von hier geht's mit Anlauf über die erste Sperre auf die Glasvitrine.
2. Wechseln Sie zur mittleren Vitrine. Auch hier brauchen Sie Anlauf. Es kommt aufs Timing an: Beim Absprung müssen die Laserstrahlen ganz unten sein.
3. Jetzt reicht ein normaler Sprung auf die nächste Vitrine – natürlich nur, wenn die Strahlen ausgeschaltet sind.
4. Gehen Sie bis direkt vor den Strahl und lassen Sie sich auf der rechten Seite von der Vitrine baumeln. Hangeln Sie an der Sperre vorbei.
5. Über die Vitrine rechts kommen Sie an den kleinen Sims. So hangeln Sie an der letzten Lasersperre vorbei und können den Raum verlassen.

Die Ausstellungshalle

1. Kriechen Sie unter den gekreuzten Strahlen hindurch.
2. Sie müssen auf die Wache achten. Sobald diese sich abwendet, können Sie sich im Schleichen-Modus an die rechte Wand pressen und so am Laser vorbeikommen.
3. Schalten Sie den Wachmann aus, um seinen Sicherheitsausweis zu bekommen.
4. Gehen Sie in den Raum mit der Mona Lisa – erledigen Sie das Wachpersonal.
5. Ziehen Sie die kleine, leere Vitrine weg, damit Sie an den Schalter kommen.
6. Die große, leere Vitrine in der Raummitte müssen Sie so nah wie möglich an die Mona Lisa schieben.
7. Benutzen Sie den Schalter.
8. Laufen Sie zur großen Vitrine und klettern Sie rauf.
9. Mit Anlauf springen Sie jetzt an die Kante der Mona-Lisa-Vitrine und kommen so in den Lüftungsschacht.

Auf dem Dach

Über den weißen Sicherungskasten, die Abluftrohre und die Klimaanlage gelangen Sie auf den Sims. Die Sperren im Sims umgehen Sie, indem Sie daran vorbeihangeln. Am Seil kommen Sie weiter. Sie gelangen nun zu dem eingezäunten Generator und wieder ins Innere.

Mir fehlt der Türcode!

Gehen Sie in den Überwachungsraum und schauen Sie sich die Kameras genau an. Im Büro am Monitor hängt ein Zettel mit der richtigen Kombination – benutzen Sie den Zoom der Kamera, um die Zahl lesen zu können. Durchsuchen Sie nun das Büro. Neben interessanten Infos finden Sie auch die gesuchte Magnetkarte. Benutzen Sie die Karte am Ende des Ganges. Wenn Sie dem Weg folgen, kommen Sie zurück in die Ausstellungshalle und von dort zur Ausgrabungsstätte.

DIE AUSGRABUNGSSTÄTTE

An der Oberfläche

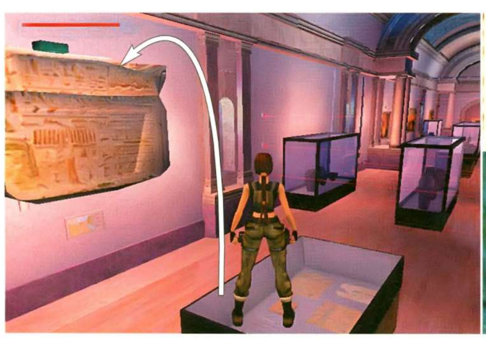
Durchsuchen Sie beide Hütten. Im rechten Container müssen Sie den Strom einschalten. Links finden Sie einen Ausdruck. Gehen Sie nun zwischen den Hütten durch die große Tür. Die Maschine vor Ihnen durchleuchtet die Sandfläche. Sie müssen hier das zweite Symbol finden. Tipp: Schauen Sie gleich oben links nach.

Wie komme ich über die Ausgrabungsschlucht?

Gehen Sie zunächst ganz nach unten. Vergessen Sie nicht, einen Blick auf die Tafel neben den Computern zu werfen. Prägen Sie sich die beiden Symbole und deren Position auf dem Rad gut ein. Jetzt müssen Sie an der rauen Seitenwand der Ausgrabung nach ganz nach oben klettern, bis Sie direkt unter der Brücke stehen. Auch wenn man es nicht sehen kann – an der Unterseite der Brücke können Sie entlanghangeln. Speichern Sie lieber, bevor Sie diesen Kraftakt angehen – die Zeit ist sehr knapp bemessen. Auf der anderen Seite kommen Sie spielend leicht auf die Brücke. Schalten Sie dort den Fahrstuhl an. Jetzt können Sie eine Etage tiefer bis zu dem großen, goldenen Rad springen.

Das Symbol-Rätsel

Wenn Sie an dem großen Rad drehen, bewegen sich alle vier Scheiben. Dank der Zeichnung im Notizbuch kennen Sie das erste und das vierte Symbol (jeweils von außen nach innen). Die beiden übrigen Symbole haben Sie als Ausdruck. Die Reihenfolge ergibt sich aus den Scheiben – die ausgedruckten Symbole sind nur jeweils auf einer Scheibe vorhanden. Wenn Sie um die Ecke schauen, sehen Sie vier Hebel. Von links nach rechts arretieren die Hebel die erste bis vierte Scheibe. So lösen Sie das Rätsel:
1. Drehen Sie so lange, bis das linke Symbol stimmt.
2. Ziehen Sie nun den linken der vier Hebel.
3. Drehen Sie erneut am Rad – die äußere Scheibe dreht nicht mehr mit. Wenn das zweite Symbol stimmt, ziehen Sie den zweiten Hebel. Wiederholen Sie die Prozedur, bis alle vier Symbole an der richtigen Stelle stehen. Jetzt



Elfengleich müssen Sie im Louvre umherhüpfen, um keinen Alarm auszulösen. Den Anfang machen Sie hier mit einem Sprung an das Ausstellungsstück zu Ihrer Linken.



Ein Blick ins Notizbuch zeigt das erste und letzte Symbol. Nun müssen Sie nur noch die fehlenden Symbole an die richtige Stelle bringen, um das Tor zu öffnen.

kommen Sie durch die neue Öffnung in die Tomb of Ancients.

GRABSTÄTTE DER URAHNEN

Wie komme ich nach unten?

Nach einigen harmlosen Hüpfern stehen Sie vor einem riesigen Abgrund. So kommen Sie unbeschadet nach unten:

1. Von der Startposition klettern Sie direkt nach unten.
2. Sie müssen auf die Strebe springen, die aus der Wand ragt.
3. Vom Steg kommen Sie in die Höhle und so bis runter zur Brücke.
4. Springen Sie über die Lücke in der Brücke.
5. Mit Anlauf springen Sie auf das einzige leere Podest.
6. Springen Sie zum benachbarten Podest (wenn Sie zur Wand schauen links)
7. Lassen Sie sich auf die Erdplattform unter Ihnen herab.
8. In der Mitte dieser Plattform können Sie nach unten klettern.
9. Mit Anlauf und Präzision springen Sie zum Holzsteg.
10. Ziehen Sie den Hebel – eine Reihe neuer Plattformen erscheint und ebnet den Weg nach unten.

Unten angekommen

Hier unten müssen Sie sich mit dem Knochenmann auseinander setzen und dann in die Nische kriechen. Ziehen Sie auch diesen Hebel und machen Sie sich wieder auf den Weg nach oben. Dort angekommen, ziehen Sie erneut einen Hebel, hüpfen über die Plattformen wieder nach unten und springen durch die Luke. Geradeaus treten Sie die Tür ein und nehmen die Schrotflinte an sich.

Wie komme ich durch die Fallen?

Direkt neben der Eingangstür zu dieser Fallen-Halle ist ein Hebel. Dieser öffnet die Tür auf der anderen Seite für ein paar Sekunden. Sie müssen also sofort lossprinten und über die seitlich aus der Wand stoßenden Dornen springen. Wenn Sie zu langsam sind, stehen Sie am Ende vor einer verschlossenen Tür.

HALLE DER JAHRESZEITEN

Welche Türen muss ich nehmen?

In der Mitte des Raumes sind vier Symbole. Wenn Sie eines dieser Symbole betreten, gehen drei Türen auf. Über den Türen hängen auch Symbole – beachten Sie diese gar nicht. Schauen Sie viel mehr auf die Symbole über den Hebeln. Ziehen Sie den Hebel mit dem Symbol, mit dem Sie auch die Türen geöffnet haben. Wenn Sie einen anderen Hebel ziehen, öffnet sich die Falltür unter Ihnen. Ein Fahrstuhl bringt Sie aber wieder nach oben. Beispiel: Sie treten auf das Symbol mit den drei Schlangenlinien. Von den drei geöffneten Türen ist die linke richtig, weil im Inneren auch dort das gleiche Symbol hängt.

ODEM DES HADES

Wie öffne ich die Tür?

Bevor Sie sich jetzt an die haarsträubende Hüpferei machen, müssen Sie zunächst rechts vom Eingang die Mauer eindrücken. Der Hebel dahinter öffnet die Tür auf der anderen Seite der Feuerschlucht.

Über die Schlucht

Hier hilft nur Geduld und Präzision. Sie müssen mit drei exakten Sprüngen über die Schlucht kommen. Werden Sie im Sprung von einem Luftschwall getroffen, werden Sie obendrein abgelenkt. Sobald Sie den Luftkristall haben, machen Sie sich auf den Rückweg.

ZUFLUCHT DES FEUERS

Wie komme ich über das Flammenmeer?

Die Sprünge zur anderen Seite sind nicht allzu schwer. Sie müssen jedoch auf jeden Schritt achten. Wackelt der Stein unter Ihren Füssen, müssen Sie schnell da runter. Nach kurzer Zeit fliegt dieser Stein nämlich auf einer Feuersäule nach oben. Vorsicht: Die letzte Insel vor der Treppe zum Feuerkristall müssen Sie schnell überqueren – die Steine sinken in die Lava. Beim Rückweg bedienen Sie sich der kleinen Steinplattformen, die vor Ihnen auftauchen.

ZORN DER BESTIE

Wie komme ich an den Kristall?

Fast jeder Weg bricht Ihnen unter den Füßen weg. Gehen Sie zuerst nach links und springen Sie über die Lücke. Hier sind Sie in Sicherheit. Jetzt geht's quer durch die Mitte auf die andere Seite des Raums. Vorsicht – auch hier bricht der Weg ein. Gehen Sie an der Wand entlang. Der nächste Sprung geht zur Mitte auf die Säule, dann weiter auf die andere Seite. Klettern und springen Sie nun zügig weiter, bis Sie zur Tür gelangen. Greifen Sie sich den Erdkristall.

Wie kann ich die Feuer-Ritter besiegen?

Prinzipiell indem Sie die Jungs durch Beschuss in das Loch in der Mitte des Raums drängen. Viel einfacher ist es jedoch, die beiden Schalter links und rechts im Raum zu ziehen und die Ritter zu ignorieren. Natürlich sollten Sie ein wenig Abstand zwischen sich und den Klappergestellen schaffen.

HALLE DES NEPTUNS

Tauchgang #1

Lassen Sie sich in das Becken fallen. Sie müssen nach unten tauchen, den Schalter in der Nische betätigen und mit dem Luftvorrat wieder zurückkommen. Jetzt können Sie sich in das Loch in der Mitte des Raums fallen lassen.

Tauchgang #2

Das Prinzip bleibt gleich: Durch die Nische im Becken tauchen und den Schalter betätigen. Der Wasserspiegel steigt so weit, dass Sie am Rand das Wasser verlassen können. Suchen Sie nun die Tür, hinter der sich ein weiterer Tauch-Schacht verbirgt.

Tauchgang #3

Hier wird's mit der Luft wirklich eng. Tauchen Sie nach unten und folgen Sie dem Gang. Am Ende geht's eine Etage tiefer in den nächsten Tunnel. Tauchen Sie hier möglichst nah am Boden, um den Stacheln auszuweichen. Nach dem zweiten Gitter müssen Sie scharf links abbiegen. In der Mitte liegt der Wasserkristall. Sobald Sie den Stein genommen haben, öffnet sich über Ihnen das Gitter und Sie können wieder an die Luft.

Tauchgang #4

An der Seite des Podests, auf dem der Kristall lag, ist ein Schalter. Durch die nun geöffnete Tür unter der Teufelsfratze können Sie diesen nassen Ort verlassen und in die Hall of Seasons zurückkehren.

ZURÜCK IN DER HALLE DER JAHRESZEITEN

Kristalle einsetzen

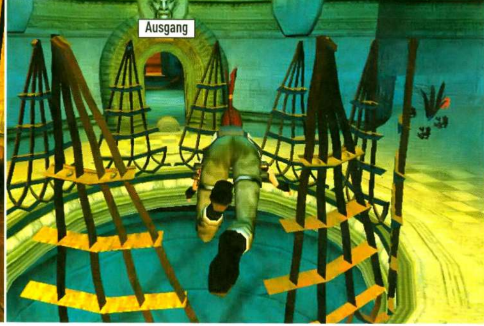
Setzen Sie die vier Kristalle im Eingangsbereich der Halle ein. Es öffnet sich eine Tür unter der Halle. Betätigen Sie hinter einer beliebigen Tür einen Hebel, um durch die Falltür nach unten zu gelangen.

Fallen, Fallen, Fallen

Sie müssen an diversen Fallen vorbei, die aber allesamt durch einfache Beobachtung auszutricksen sind. Gehen Sie so weit, bis Sie an der Innenseite des Gangs an eine Holztür kommen. Gehen Sie hindurch – Sie kommen



Ignorieren Sie die Klappergestelle mit ihren Feuerschwertern. Betätigen Sie einfach die beiden Hebel. Sollten Sie getroffen werden und brennen, gönnen Sie sich eine Dusche.



Jaques Cousteau wäre stolz! Nach etlichen übermenschlichen Tauchgängen öffnen Sie mit dem Hebel beim Wasserkristall den Ausgang und können so endlich aus dem kühlen Nass steigen.

zu einem großen Raum mit einer riesigen Maschine.

Die Maschine

Sie müssen für jedes Element ein Ventil öffnen. Dieses befindet sich jeweils an dem entsprechenden Rohr und ist – wie gewohnt – durch das entsprechende Schild gekennzeichnet.

1. Links vom Eingang befindet sich das Ventil für das Element Luft.

2. Steigen Sie ganz nach unten und dann die Leiter in der Mitte wieder nach oben. Hier finden Sie eine Kette, an der Sie sich Richtung Erdröhre hangeln können.

3. Oben an der ersten Leiter müssen Sie eine elegante Rolle rückwärts machen.

4. Eine Leiter weiter oben wartet das Ventil auf Sie.

5. Gehen Sie wieder eine Ebene nach unten und springen Sie auf die runde Plattform in der Mitte.

6. Hangeln Sie sich an der Kette entlang. Sie kommen zum Wasser-Ventil.

7. Sie müssen zurück auf die untere Plattform im Zentrum. Hier können Sie das Feuer-Ventil öffnen.

Sobald die Maschine läuft, müssen Sie wieder ganz zurück in die Hall of Seasons und sich dabei an alten und ein paar neuen Fallen vorbeikämpfen.

Der Weg nach oben

Über die vier stampfenden Säulen geht's nach oben. Von der höchsten Säule können Sie sich am runden Stück des Gebälks nach oben ziehen. Über den einzigen flachen Steg kommen Sie zum Rundgang. Gehen Sie rechts herum bis zur Treppe. Oben geht's links einmal ganz im Kreis herum, bis Sie an der eingebrochenen Stelle sind. Hier können Sie nach oben und zur Seite klettern. Der Hebel auf der Stufe öffnet die Tür bei der Treppe – Sie müssen also noch mal zurück. Hinter der Tür können Sie die rechte Wand wegschieben. Das gibt Kraft, die Sie für den Aufstieg zum Zentrum der Kuppel benötigen.

Aufstieg in die Kuppel

Beim Hebel müssen Sie nach oben, die Schräge hinauf und dann nach links auf den einzigen Absatz. Von hier kommen Sie mit dem letzten Fünkchen Kraft nach oben.

DER GEISTERKAMPF

Wie kann ich diesen Geist besiegen?

Gar nicht! Sie können ihn nur kurzzeitig außer Gefecht setzen. In dieser sehr kurzen Pause müssen Sie das leuchtende Bild von einer der fünf Statuen nehmen. Ist der Geist aktiv, so wechselt das Gemälde stets seine Position, wenn Sie zu nahe kommen. Um zu entkommen, müssen Sie in der anschließenden Passage nach oben tauchen – Sie kommen zurück unter den Louvre.

Klettern Sie an der Ausgrabungsstätte mithilfe der Kiste über den Zaun und gehen Sie direkt nach rechts zurück in den Louvre.

BELAGERTE GALERIEN

Die Luft ist hier nicht wirklich gut – außerdem wimmelt es nur so vor Spezialeinheiten. Gehen Sie in der Halle links durch die Tür. Folgen Sie dem Weg, bis Sie zur Eisentreppe kommen. Laufen Sie nach oben. Im ersten Raum rechts finden Sie die Gasmaske. Legen Sie die Maske an. Für eine gewisse Zeit können Sie nun frei atmen. Machen Sie sich auf den Rückweg durch die nun offene Tür. Nach der großen Treppe kommen Sie in einen Ausstellungsraum – hier machen Sie nun Bekanntschaft mit Kurtis.

VON CROYS APPARTEMENT

Der Problemlöser #1

Lösen Sie dieses Problem, und zwar mit Waffengewalt. Nach einigen Treffern hat der Killer genug und verlässt die Wohnung. Schauen Sie sich gut in Croys Appartement um. Vergessen Sie nicht, die Waffe (Rigg 09) einzustecken. Wenn Sie die Tür hinter der Treppe eintreten, gewinnen Sie die nötige Kraft, um auch die rote Tür im Flur zu öffnen.

Der Problemlöser #2

Gehen Sie zurück und in die leere Wohnung schräg gegenüber von Croys Appartement. Sobald Sie das Magazin am Boden aufnehmen, bricht der Killer durch die Wand – verscheuchen Sie ihn wieder mit bleihaltigen Argumenten. Nachdem er erneut flüchtet, schnappen Sie sich seine Waffe. Gehen Sie auf den verminten Flur.

Der sichere Ausweg

TIPP: Vorwärtssprünge sind für Laserbarrieren ungeeignet, da Sie zwar weit, aber flach springen. Besser sind Rück- und Seitwärtssprünge.

1. Die erste Sperre im Flur ist leicht. Stellen Sie sich neben den Wäschekorb und machen Sie einen seitlichen Sprung. Sie landen hinter der zweiten Sperre – ein weiterer Sprung und Sie sind auch am dritten Laser vorbei.

2. Im zerstörten Treppenhaus können Sie sich im Erdgeschoss Goodies holen, müssen aber in den Flur weiter durch die Lasersperren.

3. Den einzelnen Laser können Sie gefahrlos überspringen.

4. Jetzt wird's knifflig. Diese riesige Sperre muss sehr präzise genommen werden. Wenn Sie genau mittig vor der Kommode stehen, bringt Sie ein seitlicher Sprung über die ersten vier Laser.

5. Nehmen Sie die nächsten Laser dieser Sperre mit einem Seitwärtssprung.

6. Sobald Sie die erste Tür erreicht haben, eröffnet der Killer das Feuer.

Zücken Sie Ihre Waffe und befördern Sie Ihren Gegner ins Jenseits – auf Wiedersehen in Prag!

TATORT DES MONSTERS

Der Eingang

Unterhalten Sie sich mit dem Reporter, der an dem roten Auto steht. Er besorgt Ihnen einen Code. In der Zwischenzeit müssen Sie zum Tatort kommen. Sie kommen durch die Luke hinter dem abgesperrten Haus hinein. Gehen Sie in der Kanalisation durch die aufgebrochene Wand und die Treppe rauf – dort gibt es ein umwerfendes Wiedersehen mit Bouchard.

In der Bibliothek

Ziehen Sie die Kommode in der oberen Etage, um mehr Kraft zu bekommen. Klettern Sie dann hoch bis zum Fenster. Über die beiden Ketten können Sie das Fenster kippen. Richten Sie den Lichtstrahl auf den Kreis im Boden. Auf dem Ring des Kreises erkennen Sie, dass es drei Uhr ist. Stellen Sie diese Zeit an der Standuhr ein.

Wie lautet der Code?

Geben Sie am Gemälde den Code ein, der auf dem Fax steht (31597). Das Papier finden Sie direkt vor dem Schreibtisch. Hinter dem Gemälde finden Sie den letzten Stich der Finsternis – fast zu leicht. Bouchard ist weg – aber nicht weit. Schauen Sie auf dem Weg nach draußen im Gang hinter die Tür. Mit dem Kellerschlüssel gelingt die Flucht durch die rote Tür im Keller. Hinter dem Gebäude wartet auch schon Ihr Informant.

DIE FESTUNG STRAHOV

Bei den Containern

Von den beiden gestapelten Containern können Sie an die Lüftung springen. Von dort kommen Sie an die Wand und auf den Metallsteg. Laufen Sie zur linken Tür auf der anderen Seite der Halle – dank Ihres Ausweises





Über die Säulen gelangen Sie zu dem Rundgang, der Sie zur Kuppel führt. Nachdem Sie sich gestärkt haben, klettern Sie an dem Fels entlang.



Die Gasmaske rettet Sie vor dem sicheren Erstickungstod. Sobald Sie den langen Gang erreichen, betreten Sie die erste Tür rechts, um diesen Schrank rechtzeitig zu finden.

kommen Sie durch die Sicherheitstür. Erledigen Sie die Wachen und klettern Sie über die Leiter in den Kontrollraum. Nachdem Sie auch hier den Soldaten umgepustet haben, betätigen Sie den Hebel. Jetzt geht's über die lange Leiter zum Kran und anschließend ganz nach unten und durch die Tür in den nächsten Raum.

Wie komme ich hier raus?

Sie müssen über den Zaun – nur der Dampf macht den Sprung vom Kistenstapel zum tödlichen Manöver. Verfolgen Sie das Rohr – es endet an einem weißen Kasten und dort ist auch ein Ventil. Bevor Sie jedoch den Kistenstapel unter das Ventil ziehen können, müssen Sie stärker werden. Dazu müssen Sie die Kisten vor dem Zaun verschieben. Wie das geht, sehen Sie auf den beiden Screenshots unten. Ist der Dampf aus, können Sie über den Zaun springen.

Die Säge

Klettern Sie die Leiter hoch und setzen Sie die Maschine in Gang. Jetzt klettern Sie auf den Träger über sich und springen auf den Lüftungsschacht. Kriechen Sie den Gang entlang, bis Sie Ihren Informanten in einer durchaus misslichen Lage sehen.

Nach dem Lüftungsschacht

Lassen Sie sich nach unten fallen. Wenn Sie die Wachen erledigt haben, finden Sie einen Hochsicherheits-Pass, der die nächste Tür öffnet. Hier schalten Sie den Strom ab und verlassen dann den Raum wieder.

Versperrter Gang

So kommen Sie an den Lasern und Minen vorbei:

1. Springen Sie mit einer Rückwärtsrolle auf die Kabeltrommeln.
2. Mit einem normalen Sprung geht's über die Regale – Sie stehen auf den Holzpaletten.
3. Gehen Sie auf den Paletten so dicht wie möglich ans Regal. Ein Sprung rückwärts bringt Sie über die Strahlen.
4. Unter der letzten Hürde können Sie entlangrobben (in der Hocke die Schleichen-Taste drücken).

DAS GENFORSCHUNGSLABOR

Wie komme ich hier raus?

Nach der Unterhaltung mit dem offensichtlich bescheuerten Professor müssen Sie sich den Brunnen genauer anschauen. Ziehen Sie an der Figur, aus der kein Wasser kommt. Hinter dem neuen Durchgang finden Sie den Schalter, der die Tür entriegelt.

Die Zucht-Halle

Erwehren Sie sich zunächst der Monster. Auf der linken Seite müssen Sie die Treppe hoch. An einer Strebe läuft eine blaue Leitung nach oben – hier können Sie sich hochhangeln. Betätigen Sie beide Ventile und verlassen Sie den Raum durch die neue Öffnung. Ganz ohne Schaden kommen Sie übrigens nur wieder runter, wenn Sie zurückhangeln.

Am Wasserfall

Wenn Sie keinen gesteigerten Wert auf ein Treffen mit einem sehr hungrigen und sehr großen Tintenfisch haben, sollten Sie an die Leiter springen und das Wasser meiden. Folgen Sie im nächsten Raum der Treppe nach oben. Oberhalb der Leiter können Sie an der rankenden Pflanze emporspringen, sich festhalten und bis zu der kleinen Gondel hangeln. Von hier kommen Sie an der kaputten Leitung vorbei zum Steg. Betätigen Sie den Schalter.

Wie komme ich auf die andere Seite?

Gehen Sie auf der Treppe nach unten und springen Sie auf das große Rohr. Hier drehen Sie das Ventil zu. Jetzt pressen Sie sich bei dem schmalen Sims an die Wand und kommen so zu dem Rohr, aus dem nun kein Dampf mehr austritt. Hier klettern Sie hoch und gelangen so zur nächsten Plattform. In gewohnter Manier geht's an den Pflanzen zur Gondel und so auf den Steg.

Das Baumrätsel

Zeigen Sie dem Baum mal so richtig, wer hier der Boss ist. Wenn Sie den Tisch zur Seite schieben, können Sie die Diagramme an der Tafel erkennen. Schauen Sie auf das Blatt, wo der Baum durchgestrichen ist. Drehen Sie von links nach rechts die Ventile 1, 2 und 4 auf und betätigen Sie dann den Hebel.

Die große Halle

Um hier weiterzukommen, brauchen Sie drei Schlüssel-Karten. Hier treiben sich zwei lebendige und eine tote Wache rum – die haben jeweils einen Schlüssel.

1. Erledigen Sie die Wache am Boden und sacken Sie die erste Karte ein.
2. Über die Leiter in der Mitte geht's nach oben. Springen Sie über die Plattformen auf dem Dach rüber zum nächsten Steg.
3. Der Steg mit der Wache bricht ein – der Sprung ist für Sie noch zu weit.
4. Auf dieser Ebene ist eine weitere Bruchstelle. Springen Sie hier rüber und schon haben Sie genug Kraft.
5. Springen Sie über die Bruchstelle, an der die Wache eingebrochen ist.
6. Folgen Sie dem Weg und klettern Sie am Ende an den Pflanzen ganz nach oben. Hier finden Sie die Leiche samt Karte und sehen obendrein noch eine Zwischensequenz.
7. Gehen Sie zurück zur Bruchstelle. Dieses Mal springen Sie nicht, sondern klettern an den Pflanzen eine Etage tiefer. Auf dieser Ebene finden Sie die dritte Keycard.
8. Mit allen drei Karten im Tornister können Sie die Tür auf der unteren Ebene öffnen.

Wenn Sie scharf auf ein Medikit sind, gehen Sie im folgenden Raum nach unten und gehen dann tauchen. Ansonsten begeben Sie sich gleich nach oben und in die Schleuse – es folgt ein Wiedersehen mit Kurtis.

DAS SANATORIUM

Wie komme ich nach unten?

1. Lassen Sie sich am Startpunkt rechts vom Steg eine Ebene nach unten fallen.
2. Springen Sie zur Leiter und steigen Sie nach unten.
3. Springen Sie über die Lücke und lassen Sie sich zwei weitere Ebenen nach unten fallen.
4. Hüpfen Sie in den Schacht und öffnen Sie die Luke.
5. Steigen Sie die Leitern nach unten.
6. Springen Sie an den Steg gegenüber.
7. Gehen Sie durch die Tür.

Der Zellentrakt

In der Zelle vor dem Code-Schloss treffen Sie einen Überlebenden. Dank Vorsehung erfahren Sie den Code und können weiter durch den Zellenblock marschieren. Sie kommen an einer verwüsteten Kantine vorbei. Im nächsten Raum finden Sie eine Keycard. Diese öffnet die Tür neben der Theke in der Kantine. Über die Treppe gelangen Sie an eine Konsole – der Code lautet 38471. Die Kombination steht auf einem Schild direkt neben der Tür.

Auf der Spur des Monsters

Gehen Sie nach links – am Ende des Gangs geht's durch den Lüftungsschacht in das Labor. Hier gibt's nichts, also gleich weiter in den nächsten Schacht.

Der Ventilator blockiert den Weg

Sportskanone Kurtis kann leider nicht auf den Steg, solange die kaputte Leiter noch da hängt. Schießen Sie auf die drei Gasfla-



Gehen Sie in die Lücke hinter Kiste 1 und ziehen Sie diese. Danach schieben Sie von der anderen Seite. Jetzt können Sie Kiste 2 im gleichen Stil auf Kiste 1 bugsieren.



Mit der neu gewonnenen Kraft können Sie diese beiden Kisten verschieben. Über den Stapel kommen Sie an das Ventil. Wenn der Dampf ausgeschaltet ist, können Sie über den Zaun springen.

schen, um dieses Hindernis zu beseitigen. Dann klappt's auch mit dem Klettern. Jetzt ist der Weg in den Hochsicherheitstrakt frei.

HOCHSICHERHEITSTRAKT

Code & Keycard

Schauen Sie sich um – vor einer Zelle erwischt Kurtis mal wieder die Vorsehung. Geben Sie den Code im Kontrollraum ein und holen Sie dann aus der Zelle die Keycard. Öffnen Sie damit das Tor und gehen Sie rechts den Gang runter durch die Tür.

Obduktionsraum

Nachdem Sie die Gegner niedergestreckt haben, gehen Sie in den Obduktionsraum. Das Monster scheint Sie zu meiden – es verschwindet nämlich durch einen Gang. Folgen Sie dem Biest. Die Halle ist aus einer Zwischensequenz gut bekannt. Vom Dach der Kabine im Zentrum können Sie an den eingebrochenen Steg springen. Durch schier endlose Schächte kommen Sie wieder in den Gang beim Obduktionsraum heraus – um einen Schokoriegel und eine Keycard reicher, versteht sich. Folgen Sie dem Gang nach links und öffnen Sie das Tor.

Der Kampf gegen das Monster

Schenken Sie dem Vieh ordentlich ein. Es verschwindet nach einigen Treffern, klettert umher und kommt dann für einen Nachschlag zurück. Nachdem Sie das Monster einige Male niedergestreckt haben, führen Sie automatisch den Todesstoß mit dem Amulettsplitter aus. Ziehen Sie nun den Hebel an der großen Maschine.

ABTEILUNG FÜR MEERESBIOLOGIE

Selbstschussanlagen

Um hier nicht als Schweizer Käse zu enden, müssen Sie wie folgt vorgehen:
1. Lassen Sie sich links von der Plattform auf den Boden fallen.
2. Legen Sie sich flach auf den Boden und robben Sie durch die Lücke in der Strebe links.
3. Öffnen Sie das Ventil – die Zieloptik der Kanonen ist jetzt gestört.
4. Klettern Sie an der Rückseite des Raums das Rohr hinauf und hangeln Sie zur Plattform.
5. Drücken Sie am Fuße der Treppe den Schalter – durch die Kamera sehen Sie, dass die nächste Kanone auf heißem Pflaster steht.
6. Sie können relativ nah an die Schussanlage heran – schießen Sie auf den Kasten mit der Lampe rechts. Die Explosion zerstört die Kanone.
7. Gehen Sie vorsichtig links im Gang, um dem Dampf fernzubleiben. Über die Leiter kommen Sie in das große Aquarium.

Das große Aquarium

1. Gehen Sie vom Eingang nach rechts und springen Sie bei der Tür ins Wasser.
2. Tauchen Sie sofort in den offensichtlich zerstörten Raum.
3. Links betätigen Sie den Schalter.
4. Tauchen Sie durch die Öffnung gegenüber dem Schalter wieder nach oben.
5. Jetzt ist die gegenüberliegende Tür offen. Sie kommen in einen identischen Komplex, nur ohne Wasser. Betätigen Sie auch hier den Schalter und kehren dann nach oben zurück.
6. Jetzt geht die Luke unter dem Kontrollraum auf. Sie sind für die kommende Passage aber noch zu schwach. Gehen Sie ganz nach oben zu dem Behältnis.
7. Ziehen Sie den Behälter von der Gondel. Per Knopfdruck fahren Sie das Ding ein Stückchen weiter.
8. Von hier schieben Sie den Behälter unter den Schacht, aus dem Blut tropft.
9. Ziehen Sie am Hebel – der Behälter füllt sich mit lecker Fischfutter.
10. Bringen Sie den Behälter zurück auf die Kran-Gondel. Sie sind jetzt stärker.
11. Durch die Luke unter dem Kontrollraum kommen Sie zu dem abgebrochenen Stück vom Steg. Hier können Sie über die Rohre und am Sims entlang auf die nächste Plattform klettern – trotz neuer Kraft eine knapp bemessene Kletterpartie.
12. Setzen Sie mit der Gondel über.
13. Hier können Sie das Futter ins Wasser lassen. Hinter der anderen Tür warten ein Gegner und ein wenig Munition.
14. Tauchgang! Das possierliche Fischlein frisst und Sie können ungestört Schalter #1 unter Wasser betätigen.
15. Tauchen Sie nun in den Gang gegenüber dem Schalter.
16. Lara zieht sich um und flutet den Raum. Sie müssen den Schalter betätigen und dann durch das Loch im Becken tauchen.

DAS GEWÖLBE DER TROPHAEN

Tauchgang

1. Tauchen Sie geradeaus, durch die beiden Speerfallen hindurch und dann in das Luftloch über der Kreuzung.
2. Links ist die Wand aufgebrochen und der Weg führt steil nach unten – tauchen Sie hier entlang.
3. Unten angekommen, tauchen Sie rechts, dann links und an der T-Kreuzung wieder rechts. Hier holen Sie erst mal ordentlich Luft.
4. Tauchen Sie wieder runter und geradeaus. Sie kommen an eine Wand, die Sie stilvoll zerbrechen.
5. Schauen Sie sich in der Halle um – genau gegenüber vom Eingang finden Sie im oberen Bereich eine Wand, die Sie ebenfalls zerbrechen können. Hier ist Ihr Luftloch.

Die Statuen

An jeder Statue steht ein Name – in der Nische hinter den Figuren ist je eine Kette. Ein Blick auf das große Steinbuch ist des Rätsels Lösung: LV steht für Limoux und Vasiley. Ziehen Sie die Ketten hinter diesen beiden Statuen und verlassen Sie die Halle durch die Öffnung in der Kuppel.

Die Schlucht

Folgen Sie dem Gang und weichen Sie dabei der Steinfalle aus. Am Ende ziehen Sie den Hebel. Über die Plattformen gelangen Sie auf die andere Seite.

Das Kaminzimmer

Der Hebel neben dem Kamin legt nur Verbandszeug frei. Mit der Kette neben dem Wandbild ziehen Sie selbiges nach oben. Jetzt können Sie an der schroffen Wand nach oben und auf die Plattform klettern. Springen Sie dann zum Steg und hangeln Sie bis zu der kleinen Plattform. Unten rutscht ein Regal zur Seite und gibt das Gemälde frei – sobald Sie das gute Stück greifen, erlischt das Feuer im Kamin. Kriechen Sie durch das nun feuerfreie Loch. Hinter der nächsten Tür dürfen Sie mal wieder baden gehen.

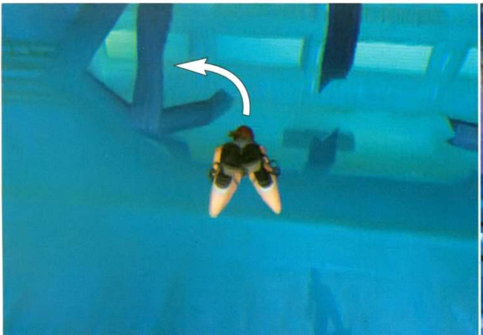
RÜCKKEHR VON BOAZ

Während Lara mit den Splittern abhaut, müssen Sie als Kurtis die Monster zur Strecke bringen. Keine Tricks, keine Kniffe – nur Blei!

DAS VERLORENE REICH

Wie komme ich durch die Tür?

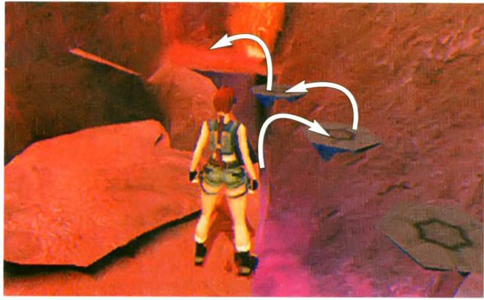
Sie sollten erst die Sprungfolge über die Lava absolvieren, um mehr Muckis in den Beinen zu bekommen. Erst dann können Sie im großen Raum Ihre Geschwindigkeit unter Beweis stellen. Sie müssen den Hebel ziehen und in wenigen Sekunden durch die offene Tür gegenüber kommen. Der Weg durch die Mitte ist als einziger schnell genug – setzen Sie den Sprint ein.



Sie sollten hier möglichst zügig tauchen, um nicht als Fischfutter zu enden. Haben Sie das zerstörte Fenster passiert, schwimmen Sie nach links weiter und legen den Hebel um.



Große Fische haben großen Hunger. Damit Ihnen das riesige Ungeheuer während Ihrer Tauchgänge fernbleibt, füllen Sie diesen Behälter mit Fischfutter.



Über diese Plattformen erreichen Sie die andere Seite. Achten Sie unbedingt darauf, dass Sie nicht auf eine der Plattformen springen, die sich in Luft auflösen.



An dieser Stelle ist Eile geboten. Setzen Sie hier auf jeden Fall Laras Sprint ein, damit Sie die andere Seite erreichen, noch bevor sich das Gitter wieder schließt.

Wenn Sie sich mehr als einmal hochziehen müssen, geht die Tür vor Ihrer Nase zu.

Über die Flammenhölle

1. Springen Sie links auf das Podest mit der Leiter.
2. Steigen Sie die Leitern hoch.
3. Mit einem Sprung geht's über das Loch in der Brücke.
4. Springen Sie früh von der Schräge ab, um auf das kleine Podest zu kommen.
5. Ziehen Sie den Hebel. Jetzt können Sie zum Ausgang, ohne zu Geschnetzeltem verarbeitet zu werden.
6. Lassen Sie sich eine Ebene nach unten fallen.
7. Springen Sie zur Treppe und verlassen Sie den Raum.

ECKHARDTS LABOR

Über die Lava-Schlucht

Springen Sie von der Schräge auf die Plattform, um den Dornen auszuweichen. Springen Sie jetzt so hinter die Stachel, dass diese wie eine Schranke wirken. Sie stehen dabei mit dem Rücken zum Abgrund. Wenn die Dornen wieder in der Wand verschwinden, rutschen Sie weiter – wenn Sie rechtzeitig springen, machen Sie eine elegante Rückwärtsrolle bis zur anderen Seite der Schlucht. Sie kommen nun in das Labor.

Im Labor

Ziehen Sie zunächst den Hebel vor dem Käfig und schnappen Sie sich in der hinteren linken Ecke das Gemälde und die Phiole. In den Käfig kommen Sie von der hölzernen Balustrade mit einem Salto rückwärts. Sobald Sie die zweite Phiole nehmen, senkt sich der Stahlkasten – Sie müssen also schnell nach oben klettern, um einem zu heißen Bad zu entkommen. Setzen Sie nun die beiden Phiolen in die Halterung. Eine Flüssigkeit fließt die Rinne entlang in das kleine Becken und kühlt das Wasser ab. Jetzt können Sie ein letztes Mal auf Tauchfahrt gehen und den Amulettsplitter holen. Die Gittertür öffnet sich und Sie können sich Eckhardt stellen – das letzte Gefecht beginnt.

FLORIAN WEIDHASE

VIELEN DANK AN: WOLFGANG FISCHER, MICHAEL MEYER, WERNER SIEDENBURG



Die Treppe führt Sie in die vorletzte Kammer. Allerdings ist dieser Weg mit tödlichen Fallen gesichert worden. Springen Sie auf die Plattform rechts und deaktivieren Sie die Fallen.



Von dieser Position aus können Sie mit einem eleganten Rückwartssalto auf den Käfig springen. Jetzt müssen Sie nur noch das Gitter öffnen und die Phiole schnappen.

Das letzte Gefecht

Eckhardt:
Durch das Zusammentreffen von Lara Croft und Eckhardt beginnt das letzte Gefecht. Sie sind in einer Energiebarriere gefangen, während Eckhardt außerhalb dieser Barriere steht und Energiestrahlen auf Sie abfeuert. Weichen Sie diesen Strahlen mit Seitwärtssprüngen so lange aus, bis Eckhardt einige Illusionen von sich selbst erschafft. Diese Illusionen rennen nun zu Ihnen in die Barriere und vereinen sich. Auch dieser Gegner feuert Energiestöße auf Sie ab, allerdings haben Sie jetzt die Möglichkeit, das Feuer zu erwidern. Haben Sie genug Schaden angerichtet, ist Eckhardt für einen Moment gelähmt – das ist Ihre Chance, dem Kerl einen magischen Dolch in die Brust zu rammen. Wenn Sie Eckhardt nicht rechtzeitig erreichen, rächt sich der Kerl mit einem mächtigen Angriff: Felsbrocken regnen herab, denen Sie nur ausweichen können, indem Sie auf die Schatten achten, die auf dem Boden zu sehen sind. Weichen Sie diesen bedrohlichen Schatten aus, bis der gefährliche Felshagel vorüber ist. Nachdem Sie Eckhardt das erste Mal mit einem Dolch verwundet haben, feuert Ihr Gegner Flammenstrahlen auf Sie ab. Gehen Sie wie gehabt vor und verletzen Sie Eckhardt noch zweimal mit dem mächtigen Dolch. Anschließend bekommen Sie es mit einem neuen Gegner zu tun, der in geisterhafter Gestalt durch die Halle schwebt.

Schläfer:
Versuchen Sie gar nicht erst, diesen Gegner mit Ihren Schusswaffen zu erledigen, da Ihr Widersacher gegen sämtliche Angriffe immun ist. Als wäre das nicht schon genug, schickt der neue Feind Energiekugeln in Ihre Richtung. Schnappen Sie sich den magischen Handschuh, den Eckhardt zu seinen Lebzeiten getragen hat, und legen Sie den Schalter an der Säule um. Per Leiter geht es weiter nach oben. Ihr Ziel ist es, die höchste Plattform dieses Raums zu erreichen. Während Sie sich einen Weg nach oben bahnen, setzt der lästige Feind seine Angriffe fort. Sobald Sie die oberste Ebene erreicht haben, rennen Sie auf die gegenüberliegende Seite des Raums. Haben Sie den kleinen Steg erreicht, nehmen Sie noch einmal Anlauf und springen direkt auf den Schläfer zu. Nach einer weiteren Zwischensequenz endet das Spiel und Sie dürfen sich den Abspann ansehen.

Warcraft 3: The Frozen Throne

Als Anwärter auf den kalten Thron haben Sie eine Menge heißer Kämpfe zu bestehen, bevor Sie sich auf wohlverdienten Lorbeeren ausruhen dürfen. Unsere Tipps öffnen Ihnen Tür und Tor zu den königlichen Ruhmeshallen.

KAMPAGNE DER NACHTELFEN: KAPITEL 1

Wie gehe ich vor?

In dieser Mission ist es durchgehend Nacht. Setzen Sie daher Ihre Tarnfähigkeit häufig ein, um den Gegner zu täuschen oder einen Rückzug ohne Verlust zu überstehen. Brechen Sie das Tor auf und erkunden Sie das angrenzende Gebiet. Am nördlichen Pier tummeln sich ein paar Froschmutanten – die perfekten Gegner für einen Übungskampf. Das nächste Tor finden Sie im Westen. Folgen Sie dem Pfad nach Süden und erledigen Sie die blutrünstigen Furbolgs. Laufen Sie weiter nach rechts und machen Sie sich auf einen Hinterhalt gefasst. Riskieren Sie nicht das Leben Ihrer Einheiten, sondern ziehen Sie sich zurück, sobald Sie in Bedrängnis geraten. Die Nacht ist Ihr Verbündeter und Sie können sich jederzeit verstecken, um die lästigen Verfolger in die Irre zu führen.

Wie besiege ich das Biest?

Nach der kurzen Zwischensequenz wird Ihre Truppe nicht nur verstärkt, sondern Sie erhalten auch den Auftrag, das mordende Monster zu beseitigen. Eilen Sie nach Norden und nehmen Sie die kleine Nische im Osten unter die Lupe. Dort finden Sie auch schon die Bestie, auf die Sie es abgesehen haben. Machen Sie zuerst die kleinen Viecher nieder und kümmern Sie sich anschließend um das Hauptproblem. Nachdem Sie Bekanntschaft mit den Nagas gemacht haben, untersuchen Sie den Strand im Osten. Eine der Kisten birgt ein Buch der Intelligenz +2. Machen Sie sich nun auf in Richtung Westen, wo Sie sich am Heilungsbrunnen stärken und die Wasserfälle hochteleportieren. Dort oben sind Klauen des Angriffs +3 und ein Spinnenring versteckt. Sichern Sie das Gefangenenlager im Nordwesten und lassen Sie die gequälten Leute frei. Durch das Dämonentor im Osten geht's weiter.

Wie schütze ich die Boote?

Nach der Zwischensequenz setzen Sie alle Ihre Spezialangriffe ein, damit genügend Boote überleben. Ihre Bogenschützen setzen Sie auf die fliehenden Gegner an, während sich der Rest Ihrer Truppe um die verbleibenden Gegner kümmert. Anschließen können Sie die Verfolgung per Schiff fortsetzen.

KAPITEL 2

Wie schütze ich das Lager?

Zu Beginn dieser Mission verfügen Sie bereits über eine ausgebaute Basis, die keine Wünsche offen lässt. Lediglich zwei Eingänge müssen geschützt werden. Zum einen im Westen, wo auch die erste Welle des feindlichen Heers eintrifft, und zum anderen im Norden, wo der zweite Gegnertrupp zuschlägt. Bauen Sie einige Abwehrbäume und Brunnen an diese Engstellen, die Brunnen stellen Sie dabei auf den Automatikmodus um. Beauftragen Sie noch einige Arbeiter damit, den Holzbestand zu vergrößern. Im Osten Ihrer Basis gibt es einen Teich, an dem einige Seeriesen ihr Unwesen treiben. Unterstellen Sie einige Bogenschützen dem Kommando der Heldin und machen Sie diese Monster nieder. Als Belohnung winkt ein Mana-Anhänger. Weitere Gegner finden Sie am Strand südlich Ihrer Basis. Die Froschwesen, die dort hausen, bewachen einen Goblinhändler und tragen zudem eine mächtige Waffe mit sich.

Wie erledige ich die Geister?

Wenn Sie den Norden der Insel erkunden, treffen Sie auf einen einheimischen Ork, der seit längerer Zeit von Geistern verfolgt wird. Er betraut Sie mit der Aufgabe, diese Geister ein für alle Mal zu vertreiben. Bemannen Sie die Boote und fahren Sie zu der Insel im Osten. Dort stehen drei Schreine, die permanent Orkgeister erscheinen lassen. Mit Ihrem ersten Angriff dezimieren Sie die kleine Orkhorde und kümmern sich anschließend um die Schreine. Nachdem Sie diese Aufgabe erledigt haben, kehren Sie zu dem alten Ork zurück, um etwas über die Hintergrundgeschichte zu erfahren. Obendrein erhalten Sie einen magischen Umhang, der Ihnen gleich sechs zusätzliche Intelligenzpunkte beschert. Fahren Sie weiter nach Westen und erkunden Sie den Norden dieser Insel. Dort wartet ein starker Level-9-Gegner auf Sie. Wenn Sie dieses Monstrum besiegen können, erhalten Sie Klauen des Angriffs +6. Auf der Nordinsel gibt es noch mehr nützliche Gegenstände. Steigen Sie per Teleportationszauber auf die Mauer und schnappen Sie sich die drei Bücher.

Wie erobere ich die Nagabasis?

Sobald Sie eine kräftige Truppe zur Verfügung haben, fahren Sie nach Nordosten. Bei der Nagabasis setzen Sie Ihre Einheiten im seichten Wasser ab und greifen die Verteidigungsstellung an. Haben Sie diese kleine Basis dem Erdboden gleichgemacht, müssen Sie nur noch die übrig gebliebenen Wächter unschädlich machen, um diese Mission erfolgreich zu beenden.

KAPITEL 3

Wo finde ich das erste Fragment der Kugel?

In dieser Mission können Sie jede Menge Gegenstände einsammeln, wenn Sie den Teleportzauber an den richtigen Stellen einsetzen. Zerstören Sie das Tor im Norden und machen Sie den Nekromant fertig. Weiter rechts finden Sie außerdem ein Buch, das die Intelligenz Ihrer Heldin um zwei Punkte anhebt. Im Südosten treffen Sie auf zwei Wächter. Der Wachmann, der auf der rechten Seite steht, hat einen Mantel der Intelligenz +3 in seinem Gepäck. Grund genug, den Kerl umzunieten und sich diesen nützlichen Gegenstand zu schnappen. Zerstören Sie die beiden Tore und schlagen Sie sich nach Südwesten durch. In der Mitte des Raums steht eine Mauer mit Nische. Teleportieren Sie in diese Nische, um das Fragment einer mächtigen Kugel zu finden.

Wo bekomme ich den zweiten Teil?

Es geht weiter durch den Korridor im Süden. Sobald Sie bei der Heilungsrune angelangt sind, teleportieren Sie nach rechts durch die Wand, damit Sie einen weiteren Teil der Kugel finden. Betreten Sie nun den Gang im Norden und folgen Sie der Treppe in Richtung Osten.

Das dritte Teilstück

Im Süden finden Sie eine Felswand, hinter der einige befreundete Einheiten gefangen sind. Zerstören Sie die Felsbrocken und laufen Sie nach unten. Hinter der Westwand liegt ein Kugelsplitter. Eilen Sie wieder nach Norden in die große Halle.



Das Monster flüchtet zu seinen Artgenossen, sobald Sie es aufstöbern. Kümmern Sie sich zuerst um den Hauptgegner und machen Sie anschließend seine Helfer platt.



Überwinden Sie diese Basis, die die einzige Hürde zwischen der Nachtelfenarmee und dem Abtrünigen darstellt. Setzen Sie Ihre Truppen im seichten Wasser ab.



Der vierte Teil

Nach der Zwischensequenz teleportieren Sie durch die Mauer auf der linken Seite und schnappen sich die Handschuhe der Ogerstärke. Jetzt geht's nach oben zum Sumpf. Neben der alten Hydra finden Sie ein weiteres Fragment der Kugel. Haben Sie das westliche Ende der Karte erreicht, befreien Sie die befreundeten Soldaten. Folgen Sie dem Weg im Norden und teleportieren Sie über den Fluss. Per Schalter lassen Sie eine Brücke erscheinen und setzen Ihren Weg nach Osten fort.

Das fünfte Fragment und die Flucht

Nach der Zwischensequenz säubern Sie die Gegend. Brechen Sie das Tor auf, arbeiten Sie sich zu dem massiven Tor durch und öffnen Sie es ebenfalls. Eilen Sie nach Süden und beamen Sie sich zum Wasser, um ein weiteres Upgrade für Ihre Kugel einzuheimsen. Jetzt zerstören Sie das zweite Tor. Flüchten Sie auf dem gewohnten Weg und nutzen Sie sowohl den Teleportationszauber als auch die Tarnfähigkeit der Nachtelfen, um dieses alte Gemäuer rechtzeitig zu verlassen.

KAPITEL 4

Wie sichere ich meine Basis?

Im Verlauf dieser Mission steigt Ihre Heldin in den sechsten Level auf. Sobald sie befördert wird, wählen Sie unbedingt den Avatarzauber. Zunächst müssen Sie allerdings Ihre Basis sichern. Beachten Sie dabei, dass Ihre Gegner ausschließlich Nagas sind und immer über einen Wasserweg angreifen. Bauen Sie Bogenschützen und Jägerinnen, um die feindlichen Horden in ihre Schranken zu weisen. Bauen Sie im Süden der Basis eine zweite Produktionsstätte für Standardtruppen und sichern Sie diesen Zugang ebenfalls ab.

Wie komme ich an Boote?

Stellen Sie sich einen ersten Angriffstrupp zusammen und brechen Sie nach Süden auf. Haben Sie die Treppe erreicht, geht es in nördlicher Richtung weiter. Ihr Ziel ist es, sich zu dem Hafen durchzukämpfen und Ihre Truppe in die Boote zu verfrachten. Klären Sie die Seeroute mit Ihren Lufteinheiten ab. Einige Tore blockieren Ihren Weg. Setzen Sie Ihre kleine Armee im seichten Wasser ab und zerstören Sie die Außenposten. An diesen Basen finden Sie oft noch etwas Gold, mit dem Sie dann neue Einheiten ausbilden können. Eines der Tore ist nur von der Rückseite aus zu erreichen. Achten Sie darauf, dass Sie mit dem Schiff nicht zu nahe an die Verteidigungstürme der Nagas heranfahren. Haben Sie die Markierung am nördlichen Rand der Karte erreicht, ist diese Mission beendet.

KAPITEL 5

Wie verteidige ich mein Lager?

Beschwören Sie sofort einen Avatar, um die Basis zu verteidigen. Derweilen kämpfen sich die Hilfstruppen in Richtung Nordosten durch. Sammeln Sie das Geld in den Ruinen ein. Im Nordgang hauchen Sie den Bäumen Leben ein und legen somit den Weg zu diversen Büchern frei. Seien Sie jedoch vorsichtig, weil einige Wasserelementare erscheinen, sobald Sie sich den Büchern nähern. Nach diesem Kampf marschieren Sie weiter, bis Sie das Wrack erreichen. Von dort aus gehen Sie nach Osten und legen den Riesen das Handwerk. Kämpfen Sie sich weiter voran und gehen Sie auf das Boot im Süden zu.

Wie vernichte ich die Gegnerbasis?

Nehmen Sie sich vor den Golems in Acht, die vor dem Tor stehen, und stellen Sie Ihre Einheiten in Schlachtformation auf, bevor Sie sich den Kolossen nähern. Beim Angriff auf die Basis setzen Sie alle Zauber ein, die Sie zur Verfügung haben. Brechen Sie durch die gegnerischen Reihen und ziehen Sie nach Norden weiter. Bei dem zweiten Boot vernichten Sie die Wasserelementare und marschieren anschließend nach Osten zum Strand. Schlagen Sie sich zur Fontäne durch und holen Sie den Rest Ihrer Truppen am dritten Boot ab. Jetzt können Sie die Hilfstruppen mit der Hauptarmee, die die Basis sichern, vereinen.

Wie vernichte ich das Hauptlager?

Nach der kurzen Zwischensequenz rücken Sie nach Norden aus und machen das feindliche Hauptquartier dem Erdboden gleich. Jetzt schaffen Sie Ihre Bäume nach Norden und zapfen die Goldmine an. Nun gilt es wieder, die Basis mit ausreichend Truppen, Brunnen und Abwehrbäumen zu sichern. Danach bauen Sie sich einen Angriffstrupp auf und beharken die Gegnerbasis im Nordosten. Nach einigen Wellen Ihrerseits ist auch der letzte Widerstand beseitigt und Sie haben die Schlacht gewonnen.

KAPITEL 6

Wohin soll ich losziehen?

Führen Sie den Konvoi nach Süden und machen Sie den Weg frei. Nutzen Sie in jedem Fall den Avatarzauber und stellen Sie einen der Riesen als Nachhut ab. Schlagen Sie sich zum Söldnercamp durch und vereinen Sie dort Ihre Truppen. Machen Sie einen Abstecher auf die westlich gelegene Halbinsel. Dort zerstören Sie die Gebäude und treten auf die Markierung. Mit dem Gold heuern Sie zwei Trollschamanen und einen Axtwerfer an. Befehlen Sie den Schamanen, den Stärkungszauber automatisch zu wirken. Folgen Sie jetzt der Straße bis zum nächsten Camp und eilen Sie von dort nach Süden, um die nächste Markierung zu finden. Seien Sie auf der Hut, da einige Gegner den hinteren Teil des Konvois angreifen.

Welchen Weg soll ich nehmen?

Holen Sie sich noch mehr Söldner und marschieren Sie weiter zur nördlichen Kurve. Dort lauern einige Feinde auf Sie. Machen Sie zuerst den gefährlichen Dämon kalt. Jetzt haben Sie die Qual der Wahl. Wir beschreiben den rechten Weg, da dieser der schwierigere Pfad von beiden ist. Stürmen Sie nach Süden. Machen Sie die Kreaturen platt, die das Haus bewachen, und sammeln Sie die Ressourcen ein. Beschwören Sie jetzt einen Avatar und überfallen Sie die Basis des Gegners. Wenn Sie Ihre Zauber einsetzen, haben Sie keinerlei Probleme, dieses Lager dem Erdboden gleichzumachen. Ziehen Sie nach Norden weiter und wehren Sie den Angriff ab, der von hinten erfolgt.

Wie komme ich über die Brücke?

Haben Sie die rettende Brücke erreicht, wird es noch einmal ernst: Feindliche Truppen greifen Sie von Norden und Süden her an. Einmal mehr setzen Sie den Avatar und die restlichen Zauber ein, um die Horden des Gegners zu vernichten. Anschließend dürfen Sie einen heldenhaften Abgang beobachten.

KAPITEL 7

Wie bereite ich den Angriff vor?

Sie sind zwischen mehreren Gegnerbasen eingekesselt. Kein Grund zur Sorge, denn die beiden Gegnerbasen im Süden schicken nur sehr wenige Einheiten in Ihr Lager. Sichern Sie deshalb nur minimal nach Süden ab und schicken Sie Ihre Helden samt Geleitschutz nach Osten zu der Goldmine. Nehmen Sie dem Oger die Klauen des Angriffs +9 ab. Anschließend geht's nach Nordosten, wo Sie den Dungeon betreten. Diesen Kerker müssen Sie erreichen, noch bevor die ersten fünf Minuten des Zeitlimits abgelaufen sind. Der Kobold hat einen mächtigen Helm dabei, der perfekt in Ihre Sammlung passt. Befreien Sie den Level-8-Paladin, der mit seinen Heilzaubern eine unersetzliche Bereicherung für Ihr Team darstellt.

Wie greife ich die Menschen an?

Nördlich der alliierten Menschenbasis gibt's einen Brunnen, der nicht nur Ihre Lebensenergie, sondern auch das Mana Ihrer Einheiten auffrischt – der perfekte Zufluchtsort. Starten Sie von diesem Punkt aus Ihre Angriffe und dezimie-



Am Ende der zweiten Mission müssen Sie nur noch diese Wächter besiegen. Unterschätzen Sie diese Elite-Soldaten allerdings nicht.



Bei der Schlacht an der Brücke kommen die Feinde aus allen Richtungen. Arbeiten Sie mit den Menschen zusammen und lassen Sie keine Lücken offen.

ren Sie die gegnerische Verteidigung im Norden. Die Chimera sind in diesem Fall eine große Hilfe gegen Gebäude und Verteidigungsanlagen. Da die Gegner erbitterten Widerstand leisten, müssen Sie so früh wie möglich eine Welle nach der anderen losschicken. Die Beschwörer lassen sich nur mit magischen Angriffen oder Schadenszaubern wirksam treffen.

KAPITEL 8

Der Anfang

Der erste Angriff auf die Nachtelfen erfolgt aus nördlicher Richtung. Stellen Sie sich darauf ein und vernachlässigen Sie keinesfalls die Verteidigung dieser Basis. Derweilen stellen Sie mit den Nagas eine Angriffsarmee auf. Im nahe gelegenen östlichen Wald treiben einige Trolle ihr Unwesen. Strecken Sie die räuberischen Kreaturen nieder und schnappen Sie sich die Maske des Todes.

Aus welcher Richtung greife ich an?

Sammeln Sie Ihre Einheiten vor der südlichsten Basis, dort finden Sie auch einen Heilungsbrunnen. Weiter rechts finden Sie ein Lager, in dem einige Monster hausen. Machen Sie die Bestien fertig und Sie erhalten eine magische Krone, die Ihrem Helden fünf zusätzliche Punkte zu Stärke, Geschicklichkeit und Intelligenz gibt. An dieser Stelle ist der Bau einer Truppenproduktionsstätte sehr sinnvoll, da Ihre Einheiten direkt am Kampfgebiet generiert werden. Jetzt greifen Sie die Basis an, wobei Sie zuerst die Nekromanten unschädlich machen. Die Hauptbasis vernichten Sie mit mehreren Wellen. Bauen Sie einige Schildkröten und nehmen Sie mit diesen riesigen Tieren die Gebäude und Verteidigungsanlagen unter Beschuss, während Ihre Hauptstreitmacht die gegnerischen Einheiten in Schach hält. Nachdem Sie die Heldin aus ihrem Gefängnis befreit haben, ist diese Kampagne abgeschlossen.

KAMPAGNE DER MENSCHEN: KAPITEL 1

Wo finde ich das erste Observatorium?

Das erste Observatorium befindet sich im Westen. Schützen Sie den Arbeiter und halten Sie die Stellung, solange er mit den Reparaturen beschäftigt ist. Danach lassen Sie den Arbeiter zurück und gehen nach Süden, um ein paar Zombies zu plätten. Nachdem Sie auch die getarnten Magier erledigt haben, kämpfen Sie sich nach Norden weiter und zerstören das Tor. Treten Sie auf die Markierung, sammeln Sie die Gegenstände ein und setzen Sie Ihren Weg in Richtung Süden fort. Sobald Sie zu den Wiesen kommen, laufen Sie nach unten zu den Zäunen. Die Bäume dort fackeln Sie mit dem Flammenzauber ab. Jetzt können Sie zur zweiten Markierung durchlaufen und weitere Gegenstände absahnen.

Wie besiege ich die Oger?

Nach der Zwischensequenz marschieren Sie nach Süden, wo Sie den Löwenring finden. Anschließend fahren Sie mit dem Boot nach Südwesten und laden dort Ihre Einheiten ab. Auf dieser Insel gibt es jede Menge Oger, die Sie beseitigen. Ganz unten wartet der Ogerchef auf Sie. Nehmen Sie sich zuerst seiner Lakaien an und kümmern Sie sich danach um den Anführer. Der Kerl lässt eine Widerbelebungsrune fallen. Benutzen Sie diese Rune und der mächtige Oger wird fortan für Sie kämpfen.

Wo ist das zweite Observatorium?

Bemannen Sie nun wieder die Boote und fahren Sie an den nördlichen Kartenrand. Von dort aus geht es zur Insel im Westen. Brennen Sie die Bäume am südlichen Strand nieder und treten Sie auf die Markierung. Links oben befindet sich der zweite Turm, den Sie reparieren müssen. Zunächst steuern Sie allerdings die große Insel in der Mitte der Karte an. Platzieren Sie einige Gebäude, schlagen Sie Holz und schürfen Sie nach Gold. Um die Basis zu sichern, dichten Sie die Engstellen zwischen den Inseln mit Abwehrtürmen und Mauern ab. Wenn Sie genug Holz beisammen haben, machen Sie sich an die Reparatur der beiden verbleibenden Türme.

KAPITEL 2

Verteidigung des Lagers

Nach der einleitenden Zwischensequenz säubern Sie die Insel und sichern die Gegend. Ihre Gebäude schützen Sie am besten mit zehn Bogenschützen, die von zwei oder drei Heilern unterstützt werden. Wenn einige dieser Wächter fallen, müssen Sie sofort neue Einheiten züchten, da die Angriffe auf Ihre Basen immer heftiger werden und die gegnerische Armee des Öfteren von mächtigen Dämonen angeführt wird.

Wie hole ich zum Gegenschlag aus?

Mit einem der Boote fahren Sie nach Norden und vernichten die kleine Basis. Errichten Sie neben der Goldmine einen Außenposten und beginnen Sie damit, den wertvollen Rohstoff abzubauen. Bauen Sie sich nun eine schlagkräftige Armee auf und machen Sie die Basis im Westen dem Erdboden gleich. Jetzt steht nichts mehr zwischen Ihrer Armee und der feindlichen Hauptbasis. Lassen Sie eine Angriffswelle nach der anderen auf das Hauptquartier los. Behalten Sie dabei allerdings Ihre Basis auf der Hauptinsel im Auge. Vernichten Sie alle Untoten, um in dieser Schlacht als Sieger hervorzugehen.

KAPITEL 3

Wo finde ich die Soldaten?

Vom Startpunkt aus gehen Sie nach links. In der oberen Zelle wird der erste Leutnant gefangen gehalten. Wenn Sie die Soldaten aus den unteren Zellen befreien, schließen sie sich aus Dankbarkeit Ihrer Truppe an. Jetzt eilen Sie nach links und gehen dann nach Süden. Machen Sie alle Spinnen platt und sammeln Sie das magische Amulett ein. Öffnen Sie auch diese Zellen, um einige Soldaten zu befreien. Laufen Sie zurück und überqueren Sie den Abwasserkanal. Sammeln Sie dort das Intelligenzbuch ein. Fackeln Sie die Pilze ab und schicken Sie die Nagaheldin nach unten zur Schatzkiste. Auf der linken Seite des Kanals geht's weiter nach Süden. Machen Sie die gegnerischen Soldaten fertig und verarbeiten Sie das Tor zu Kleinholz. Die Wächter, die den Alarm betätigen wollen, halten Sie mit dem Fesselungszauber des Blutmagiers auf.

Wie gelange ich zum ersten Geist?

In der Bibliothek stellen Sie beide Helden auf jeweils eines der grünen Felder. Jetzt ist der Zugang zum ersten Geist frei und Sie können diese rastlose Seele befreien. Eilen Sie nun nach Süden und warten Sie ab, während sich die beiden Parteien bekriegen. Nach dem Massaker geben Sie den überlebenden Truppen den Rest.

Der zweite Geist

Im westlichen Gang warten einige Untote. Haben Sie auch diese Hürde überwunden, machen Sie sich auf nach Süden und schlagen das Holztor ein. Stellen Sie sich erneut auf die leuchtenden Symbole, damit Sie dem zweiten Geist gegenübertreten können. Das nächste Tor liegt im Osten, wo Sie wieder einige Gegner unschädlich machen müssen. Marschieren Sie nach Norden und halten Sie den Wächter davon ab, den Alarm zu betätigen. Weiter unten nehmen Sie die Golems auseinander und stellen die Helden auf die grünen Felder. Einen der Helden schicke Sie nach unten in den Kanal und lassen ihn auf das leuchtende Symbol steigen. Der andere Held läuft zur Rampe und lässt sich auf dem glühenden Feld nieder. Öffnen Sie das Tor und machen Sie das Mörserteam zuerst fertig. Lassen Sie Ihre Priester ein Stück zurück, weil diese bei den Mörsereinheiten als besonders beliebte Ziele gelten.

Der dritte Geist

Im Osten gibt es einen Wächter, den Sie daran hindern müssen, den Alarm zu aktivieren, und ein weiteres Tor. In dem kleinen Pool liegen Klauen des Angriffs +6 versteckt. Die Statue



Solange Sie auf der Insel sitzen, werden Sie oft von Lufteinheiten angegriffen. Stellen Sie Bogenschützen und Heiler auf, um die Gefahr zu bannen.



Machen Sie diesen Gegnertrupp nieder und kümmern Sie sich rechtzeitig um die Distanzeinheiten, um mögliche Verluste zu vermeiden.



nimmt Ihnen die Sicht auf diesen Gegenstand. Stellen Sie zudem einen Helden auf dem magischen Symbol ab und steuern Sie den anderen Helden zum Symbol, das Sie in nördlicher Richtung finden. Sammeln Sie Ihre Truppe und greifen Sie den Geist an. Schlagen Sie die nächsten beiden Tore ein und befreien Sie den Leutnant. Im Westen werden noch mehr Ihrer Gefolgsleute gefangen gehalten. Im Süden tobt eine weitere Schlacht zwischen Menschen und Untoten. Beobachten Sie das Geschehen und stürzen Sie sich auf den Gewinner dieses Kampfes.

Der letzte Geist

Auf der rechten Seite liegt ein Geheimgang, der durch einige Pilze blockiert wird. Brennen Sie diese Barriere nieder und schicken Sie einen der Helden durch den Gang. Dieser Held nimmt seinen Platz auf dem roten Symbol ein. Jetzt ziehen Sie die restlichen Truppen zurück zum zweiten roten Symbol. Jetzt können Sie sich mit dem letzten Geist messen und den Ring ein weiteres Mal aufwerten. Kehren Sie nun zum Kampfplatz zurück und schreiten Sie durch das Tor auf der linken Seite. Steigen Sie auf die Bodenplatten in folgender Reihenfolge: Blau, Rot, Gelb. Jetzt öffnet sich eine Passage, die Sie zu einem Geheimlevel führt. Schlagen Sie sich anschließend nach Nordosten durch und beseitigen Sie die Golems. Weiter rechts erhalten Sie noch einmal Verstärkung. Eilen Sie zurück zum Tor und laufen Sie nach unten, um dort den nächsten Leutnant zu befreien. Nach der Zwischensequenz, in der Sie den Kerkermeister kennen lernen, säubern Sie das Gefängnis und befreien den Rest Ihrer Truppen. Der Kampf stellt keine größeren Schwierigkeiten dar.

KAPITEL 4

Wie befreie ich den Gefangenen?

In diesem Kapitel gilt es, schnell zu reagieren und erst mal möglichst zügig mit einem Helden an den Gefangenentransport heranzukommen. Holen Sie den Käfig ein, fährt dieser wieder zurück in Richtung Ihrer Basis. Mit zunehmender Nähe zu dem Gegnerlager wird es für Sie ob der größer werdenden Zahl Ihrer Widersacher immer schwieriger, den Käfig überhaupt noch zu erreichen. Wird es für Sie zu eng, gegen die Gegner zu bestehen, so decken Sie sich in den Läden am Wegesrand mit nützlichen Gegenständen ein. Auf dem Rückweg müssen Sie natürlich für Illidans Sicherheit sorgen.

KAPITEL 5

Wie erobere ich die Tore?

Das erste Tor, das Sie schließen müssen, ist das westliche. Dort materialisieren unentwegt neue Monster. Zum Glück ist Ihr Held schon richtig positioniert, Sie müssen ihn aber lange genug schützen. Steht Illidan einmal in dem Nexuskreis, so kann er sich für die nächsten drei Minuten nicht mehr wehren oder bewegen. Stellen Sie eine Mannschaft direkt vor dem Tor auf und zusätzlich ein paar um den Nexuskreis selbst, falls doch ein paar Kreaturen bis dorthin durchdringen. Haben Sie ein Tor geschlossen, so bewachen Sie den Nexuskreis gut, damit Ihr Gegner nicht in der Lage ist, es wieder zurückzuerobern. Halten Sie möglichst schnell möglichst viele der Tore, so kommt kein Monsternachschub mehr in diese Welt, der Sie stören könnte.

KAPITEL 6

Woher bekomme ich Unterstützung?

Machen Sie sich erst mal zum Gefängnis im Westen auf. Dort bekommen Sie nette Ausrüstung und befreien Draenei-Elitesoldaten. Schauen Sie auch in der Bibliothek vorbei, falls Sie Gold brauchen. Zerstören Sie auf jeden Fall die Generatoren, so gehen die mechanischen Wächter kaputt, die Ihnen den Weg verstellen. Zu den Münzen bei den Schneemännern können Sie mit Flammenmacht vordringen, verbrutzeln Sie einfach die Pilze davor und schaffen Sie sich einen Durchgang. Das funktioniert auch auf der Seite genau gegenüber und beim Zugang zur Manaquelle. Von dort aus kommt man in den östlichen Teil des Kanals, von wo aus Sie über mehrere Rampen an verschiedenste Stellen des Verlieses kommen.

Wie komme ich an den Oberbösewicht?

Fast überall gibt es Hintertürchen, die Sie zu Ihrem Vorteil nutzen können. Im Südosten, knapp neben Ihren Wassereinheiten, liegt ein ganzes Sammelsurium an Bonusgegenständen umher. Vernichten Sie den Schmerzmeister, so bekommen Sie eine Kugel des Giftes und mehr Gefolge. Hinter seinem Thron befindet sich ein Schalter, mit dem Sie links über den Graben an die Kisten kommen. Besiegen Sie jetzt noch die Dame, so wird einer Ihrer Helden auf den Schalter über den Fluss gebeamt. Stellen Sie einen Kämpfer auf die Plattform neben dem Tor und Sie können zum Endgegner im hohen Norden vordringen.

Geheimlevel

Hindern Sie die gegnerischen Einheiten daran, das Portal in die Luft zu sprengen. Dazu bauen Sie gleich zu Beginn mehrere Arbeiter und schicken Knechte ans Werk. Bauen Sie Türme, bis Ihnen das Geld ausgeht, und achten Sie immer darauf, wann Sie Goldnachschub erhalten. Schauen Sie nach, welche Gegner-Sorte als Nächstes erscheint. So können Sie noch früh genug Gegenmaßnahmen einleiten. Sammeln Sie unbedingt die Goldmünzen ein, damit Sie noch mehr Türme bauen können. Eis- und Feuertürme stellen Sie am besten an Straßenecken auf, da diese Türme sowohl auf Lufteinheiten als auch auf Bodentruppen feuern.

KAMPAGNE DER UNTOTEN: KAPITEL 1

Wie gehe ich vor?

Am wichtigsten bei dieser Karte ist es, die drei Ausgänge gut zu sichern, damit niemand entkommt. Die erste Welle Flüchtiger marschiert direkt über den Weg auf Ihre Helden im Südwesten zu. Die Gruppe besteht lediglich aus zwei Packpferden und drei Dorfbewohnern, flankiert von einem Kämpfer. Das ist in etwa die typische Zusammensetzung der Trecks, sie stellen im Grunde keine Bedrohung dar. Bei späteren Ausfallversuchen kommen schon mal etwas mehr Beschützer mit, wesentlich stärker werden die Gruppen jedoch nicht. Gehen Sie diesen Leuten etwas entgegen. Zwischen den Häusern am Wegesrand liegen Fässer mit einer Heilspruchrolle, noch ein paar Pixel weiter rosten Armschienen der Beweglichkeit in Kisten vor sich hin. Die zweite Welle von Flüchtlingen fangen Sie in der gegenüberliegenden Ecke ab.

Wie gehe ich gegen die Stellungen vor?

Sichern Sie die Fluchtpunkte mit ein paar zusätzlich gebauten Einheiten ab. Schwieriger wird es schon, die Dörfer zu säubern, da Sie mit heftiger Gegenwehr rechnen müssen. Es gibt jede Menge befestigte Posten und über die ganze Karte verteilt warten starke Helden darauf, Ihnen ans Leder zu gehen. Tasten Sie sich mit einer starken Truppe weiter ins Landesinnere vor. Im Südosten steht ein größerer Posten der Ritter, der eine Manaquelle und eine in Fässern versteckte Rune der Wiederherstellung bewacht. In der Mitte der Karte erwarten Sie die größte Heldenansammlung und jede Menge Goodies. Im Westen haben Ihre Widersacher Baracken, bei denen Sie eine Rune der kleinen Heilung und ein Buch der Stärke abgreifen können.

Wo bekomme ich gute Ausrüstung?

Die Heldin Jenalla Deemspring sitzt genau zwischen Ihrem blauen und weißen Lager. Sie hat Wendigkeitspantoffeln +3 an den Füßen. Über ihrem weißen Lager steht ein Sasquatsch mit Klauen des Angriffs +3 sowie ein Goblinhändler mit netten Waren zum Kaufen. Gut versteckt hat sich der kleine Mechaniker Timmy, bei dem Sie Ihre Rüstung aufbessern können. Abseits von allem Trubel finden Sie ihn nordwestlich im dichten Unterholz.



Hier müssen Sie nichts anderes tun, als viele Türme zu bauen. Werfen Sie einen Blick auf die Basis des Gegners, damit Sie wissen, welche Einheiten als nächstes angreifen.



Timmi ist schwer zu finden. Er versteckt sich abseits allen Trubels im Wald. Schauen Sie auf jeden Fall mal bei ihm vorbei, er hat recht brauchbares Equipment.

KAPITEL 2

Wo muss ich hin?

Welchen Weg Sie in diesem Labyrinth wählen, ist im Endeffekt egal. Sie können sich nicht verlaufen. Kaum ist das Spiel gestartet, werden Sie auch schon von einer kleinen Gruppe angegriffen. Hauen Sie sich durch das Elfentor. Dort ergattern Sie ein Buch der Intelligenz, einen Wälzer der Gewandtheit sowie einen Schutzzauber. Den Gang entlang gibt es in der Mitte einen Heiltrank und einen Stab der Wiederbelebung. Etwas darunter bei den brennenden Kisten warten eine Unmenge Gegner, von denen Sie lediglich eine Heilrune klauen können. Stocken Sie daneben Ihren Goldvorrat auf, so tauchen drei Kampfkäfer aus dem Nichts auf. Rechts in der Ecke treffen Sie auf eine untote Monstrosität, hinter dem Außentor stehen zwei Käfer als Verstärkung.

Wie bekomme ich die Stiefel von Quel'Thalas?

An die Stiefel im Innenhof kommen Sie nur über einen Schalter hinter dem Elfentor, das sich über der Manaquelle befindet. Die Fleischwagen sind im Westen nahe der Waffenkammer eingesperrt. Mittig liegt ein Schalter, welcher Ihnen den weiteren Weg ebnet. Er wird von zwei Geschütztürmen und vier Krabbelkäfern flankiert. Darüber finden Sie die Giftkugel. Hauen Sie sich durchs Stadttor im Norden, um weiterzukommen und der Unterwelt zu entfliehen.

KAPITEL 3

Wie baue ich meine Streitmacht auf?

Achten Sie auf Ihr Budget! Links unten können Sie die Goldmine anzapfen, die rund 12.500 Gold birgt. Sie wird lediglich durch ein paar Gnolls bewacht. Vergessen Sie nicht, den Käfig daneben zu knacken. Um möglichst unkompliziert an weiteres Gold und eine schlagkräftige Streitmacht zu kommen, sollten Sie möglichst bald die Neben-Quest erledigen. Den Feldherren Mug'thol finden Sie ganz im Westen, etwas über der mittleren Achse. Leider können Sie nicht flugs zu ihm vordringen, er wird durch eine Steinmauer geschützt, welche Sie erst einreißen müssen. Machen Sie ihn mit einer Ihrer Banshees besessen, so läuft auch automatisch sein gesamtes Gefolge zu Ihnen über. Vermeiden Sie deshalb möglichst alle Konfrontationen mit seinen Beschützern - Sie schneiden sich sonst nur ins eigene Fleisch. Genau gegenüber Ihrem Basislager steht am Rand im Norden ein Söldnercamp, aus dem Sie sich Kämpfer zur Unterstützung rekrutieren können. Der Weg dorthin lohnt sich auf jeden Fall. Nur wenige Meter weiter sprudelt eine Gesundheitsquelle inmitten von Murlochütten, im Wasser schwimmen Fässer mit Klauen des Angriffs +6.

Wo versteckt sich Blackthorn?

Blackthorn versteckt sich ebenfalls hinter einer Mauer in der Mitte der Karte. Seine Leute bewachen das zweite Söldnercamp, welches ziemlich zentral gelegen ist. Große Überraschungen warten nicht auf Sie hinter der Stadtmauer, mit einer moderaten Armee sollten Sie schnell die Oberhand gewinnen.

KAPITEL 4

Wie komme ich an Transportmittel?

Holen Sie sich unten aus dem Südosten Schiffe von der Insel, die von den schwarzen Frostmenschen bewacht wird. Auf dem Eiland in östlicher Richtung von Ihrem Lager steht eine schlecht gesicherte Schiffswerft der Untoten. Nebenbei sacken Sie ein Buch der Intelligenz +2, Holz und Gold ein. Boote sind essenziell in dieser Landschaft, Sie können sonst bestimmte Ecken nicht erreichen, ohne riesige Umwege in Kauf zu nehmen.

Woher bekomme ich Verstärkung?

Falls Sie mehr Streitkräfte und gute Ausrüstung brauchen, ziehen Sie am besten ganz hoch in den Nordosten. Der Drache Sapphiron und mehrere kleinere Drachen der Stufe 10 bewachen einen großen Schatz. Können Sie das Biest besiegen, so wird das Schuppentier untot und schließt sich Ihnen an. Das ist mit Sicherheit eine große Bereicherung für Ihre Armee. Im Südwesten finden Sie eine Steinmauer und dahinter ein Eistor, durch das Sie zum Pinguinkönig gelangen. Er hält einen Schutzring +4 für Sie bereit, den er Ihnen kampflos und für lau überlässt. Im Nordwesten führt ein Pfad nach Azjol-Nerub. Er wird schwer bewacht von einem großen Level-15-Monster nebst mehreren Leibwächtern. Um dort den Sieg davonzutragen, bedarf es schon einer etwas größeren Kraftanstrengung.

KAPITEL 5

Was mache ich in der Schlafphase?

Bei dieser Aufgabe bekommen Sie etwas Vorsprung, bevor Sie angegriffen werden. Holen Sie sich zuerst die Mine im Nordwesten und bauen Sie mehr Holz ab. Sie haben acht Minuten Zeit, beliebig zu schalten und zu walten, während die gegnerischen Schergen schlafen. Das ist nicht viel Zeit, Sie können mit den Banshees nur wenige Einheiten auf Ihre Seite ziehen. Bauen Sie so viele als möglich und laden Sie diese an einem der Manabrunnen auf, um Sie dann gezielt auf Seelenhatz zu schicken. Versuchen Sie auf jeden Fall, nebenher eine gute Verteidigung aufzubauen. Praktisch sind ein paar Gargoylen, da Sie die Viecher schnell und bequem an jeden beliebigen Ort fliegen können, ohne erst ewig um die Mauern rennen zu müssen. Nach Ablauf der Zeitspanne werden Detheroc und Garithos gemeinsam gegen Sie vorrücken und lassen sich dann nur noch schwer davon abhalten, Ihre Basis zu zerstören.

Wie vereitle ich den Angriff?

Gehen Sie ganz in den Süden, rechts außen um die Stadt herum und direkt zu Detheroc, solange er noch relativ ungeschützt ist. Erledigen Sie ihn und ziehen Sie sich sofort wieder zu Ihrer Basis zurück, um diese besser verteidigen zu können. Das sollte Ihre Chancen wesentlich verbessern, die Truppen abzuwehren.

Was finde ich noch auf der Karte?

Jetzt haben Sie etwas Zeit, sich auf der Karte umzusehen. Östlich von Ihrer Basis lungern mehrere Sasquatchs rum, von denen Sie einen Mana-Anhänger und eine Heilrune klauen können. Auf der gegenüberliegenden Seite von Ihrem Lager langweilt sich ein weiterer Haufen dieser possierlichen Tierchen, die einen großen Heiltrank fallen lassen, wenn Sie kräftig genug draufhauen. Unterhalb vom Brunnen in der Mitte liegen Fässer mit einer Rolle der Wiederherstellung, dafür müssen sie jedoch erst die Bäume darum herum fällen. Ganz am Rand darunter steckt ein Ring der Regeneration in Fässern, der Ihnen zusätzliche zwei Lebenspunkte pro Sekunde wiederherstellt. Machen Sie sich allmählich ans Abreißen der übrigen Anlagen
- ohne ihre Helden sind die Menschen ziemlich hilflos und leisten vergeblich Widerstand.

KAPITEL 6

Wo finde ich die Zwerge?

Erledigen Sie zunächst Ihre Zusatzaufgabe. Die Zwergenkrieger warten am östlichen Ufer der Bucht darauf, befreit zu werden. Die Truppe besteht aus mehreren Belagerungsmaschinen, Musketenmännern und Mörserteams. Sie müssen sich auf dem Weg dorthin mit einer Horde Kobolde und einer Felswand herumschlagen. Etwas weiter unten sitzen noch zwei gefangene Zwerge in Käfigen samt danebenliegenden Armschienen, die ein Drittel des Magieschadens am Helden abfangen. Bei den Sasquatchs drunter finden sie ein brauchbares Amulett der Wiederbelebung.

Wo muss ich mich schützen?

Behalten Sie Lord Garithos im Auge, er wird hart attackiert. Eilen Sie ihm mit ein paar Einheiten zu Hilfe. Zwar muss er nicht überleben, als Verstärkung können Sie ihn aber gut gebrauchen.



Mug'thol ist durch diesen Steinwall geschützt. Räumen Sie die Brocken beiseite und setzen Sie eine Ihrer Banshees auf ihn an, er wird Ihnen dann bedingungslos dienen.



Hinter dem Thron verbirgt sich ein Schalter, mit dem Sie sich einen Steg über die grüne Brühe schaffen. Drüben angekommen, erquicken Sie sich mit allerlei Zauberzeug.



In Ihrem Umland finden Sie jede Menge Hilfsmittel, mit denen Sie Ihre Helden aufwerten dürfen. Gleich rechts um die Ecke neben Ihrer weißen Basis liegen noch mal ein paar der vorhin erwähnten Armschienen, geschützt von einer Horde Drachen. Am zugeschütteten Pass darüber finden Sie einen nützlichen Gürtel der Gigantenkraft +6.

Wo finde ich die Schätze?

Am südlichen Ende der lila Stadt steht unter anderem ein Fleischgolem mit Level 11 nebst Gefolge, welche ein Gebäude bewachen. Machen Sie den Bau platt, so können Sie den Ring der Weisen absahnen. Er erhöht Stärke, Wendigkeit und Intelligenz um jeweils drei Punkte und gibt auch noch einen Manaregenerations-Bonus für alle umstehenden freundlich gesinnten Einheiten. Das zweite Schmankerl ist die Königskrone, die satte fünf Stufen zu Stärke, Wendigkeit und Schläue addiert. Der Schatz westlich der blauen Stadt enthält eine Totenmaske, die die Hälfte des Feinden zugefügten Schadens dem Helden gutschreibt, und den Diamant der Beschwörung. Darüber verbergen Kisten den Ring der Überlegenheit, er fügt nochmals einen Punkt zu Stärke, Wendigkeit und Intelligenz hinzu.

KAPITEL 7.1

Wo komme ich voran?

Folgen Sie dem vorgegebenen Weg. Die Fallgrube öffnen Sie mit dem Schalter hinter der Mauer in Ihrem Rücken. Der Schalter beim Brunnen öffnet das Tor. Dahinter schwimmt ein Ring der Regeneration im Wasser. Zerschlagen Sie den Fels daneben und betätigen Sie den darunter verborgenen Hebel. Aus der Grube weiter links bekommen Sie einen Batzen Gold. Sprengen Sie die explosiven Fässer aus der Distanz, in der hintersten Ecke blinken abermals Münzen. Der Hebel rollt den Verschlussstein beiseite. Beseitigen Sie den Steinhaufen und betätigen Sie den freigelegten Mechanismus. Vor den spinnenartigen Statuen ist noch ein Knopf, rechts unten im Eck ist ein zweiter, der eine Falle deaktiviert. Jetzt können Sie den Altar zerlegen und erhalten eine Frostkugel. Durchbrechen Sie das alte Tor und holen Sie sich das Stachelhalsband.

Wie erledige ich die Schützen?

Die schießwütigen Zwerge machen Sie mit einer Fässersprengung platt, dabei gehen auch die Eisengitter zu Bruch und der Weg ist frei. Vergessen Sie nicht, den Hebel im nächsten Raum zu ziehen, er fährt eine Mauer herunter. In dem Zimmer mit dem Tisch und der Landkarte darauf bereichern Sie sich mit dem Geld aus dem Fass. Waten Sie durchs Wasser, am Rand des Wasserfalls gibt's zur Belohnung eine Finanzspritze. Heben Sie die Verliestür aus den Angeln, sie führt zu Baelgun, von dem Sie den Blutschlüssel einheimsen. Zu guter Letzt schließen Sie damit das Schloss auf und entkommen so nach draußen.

KAPITEL 7.2

Wie schalte ich die Verteidigung aus?

Den Gang über die Brücke können Sie erst wagen, nachdem Sie die Sicherheitsvorkehrungen außer Kraft gesetzt haben. Die linke Seite der Türme schalten Sie aus, indem Sie den Steinhaufen wegräumen und den Hebel dahinter ziehen, die Flutwelle überleben die Türme nicht. Zerlegen Sie rechts die Nerubianer und ziehen Sie den Hebel. Nun kommen Sie an das Eisgatter. Retten Sie den Käfer, woraufhin Sie eine optionale Aufgabe aufgebrummt bekommen. Die Kisten daneben enthalten Gold. Gehen Sie weiter über den Steg, der daraufhin versinkt und Sie den Krabben zum Fraß vorwirft. Von den Spinnentieren klauen Sie einen Schutzring, der Ihnen drei Rüstungspunkte spendiert. Zwischendurch erhaschen Sie den Gürtel der Gigantenkraft, die auftauchenden Angreifer lassen Armschienen liegen. Beseitigen Sie die Steintür, dahinter finden Sie weitere Verstärkung, die nur schlecht bewacht ist.

Wie besiege ich die Königin?

Im angrenzenden Zimmer treffen Sie auf die Nerubianische Königin. Betätigen Sie beim Betreten sofort die vier Hebel oben und unten im Raum. Damit halten Sie sich allzu aufdringliche Leibwächter vom Hals. Der Lohn ist das Medaillon des Mutes. Hinter dem Tor erwarten Sie die Gesichtslosen. Laufen Sie ganz nach unten, um die Käfer zu befreien und gleich Verstärkung im Kampf zu bekommen.

ENDGEGNER 7.2

Der Obermotz ist ein harter Brocken. Er erholt sich von Ihren Attacken ziemlich schnell und schützt sich effektiv durch auftauchende Tentakel und sporadisch heraneilende Wächter. Außen herum liegen jede Menge Heil- und Mana-Runen bereit. Das Höllentier ist immun gegen jegliche Magie. Sie können jedoch indirekt auf Zauberei zurückgreifen, um es zu schwächen. Beschwören Sie aus den Überresten der Bewacher Aaskäfer oder dirigieren Sie einen Schwarm Heuschrecken auf das Monster. Besitzen Sie noch Käfer, so lassen Sie diese aus der Ferne angreifen und heilen Sie sie immer wieder mit Ihrem Helden. Taktisch geschickt sollten Sie sich nicht von den Greifarmen einschließen lassen: Laufen Sie dazu rund um den bösen Haufen herum und gehen Sie auf Distanz zu den Armen. Kurze Angriffe nützen gar nichts, Sie müssen schon empfindlichen Schaden verursachen. In diesem Fall haben Sie kurz Zeit, am Rand die benötigten Gegenstände einzusammeln, um dann frisch gestärkt zum nächsten Schlag auszuholen.

KAPITEL 7.3

Wo komme ich weiter?

Beobachten Sie die blauen Säulen: Sie verschwinden kurzzeitig und geben Ihnen den Weg frei. Dahinter finden Sie - im Dunkeln verborgen - die erste Goldmünze. In dem Zimmer, das praktisch komplett von den Säulen belegt wird, warten Sie, bis sich eine Passage zu den Schaltern ergibt. Stellen Sie sich dann nacheinander auf jede der Platten. Oben hinter der Tür holen Sie sich Klauen des Angriffs +5 und die zweite Goldmünze. Dahinter liegt eine kaum bewachte Quelle der Gesundheit.

Wie komme ich an die Generatoren?

Greifen Sie möglichst den Zauberer auf der Plattform in der Mitte an, er zaubert Ihnen andernfalls ständig Eisregen über den Kopf. Sabotieren Sie die Energiegeneratoren, um die Barrieren auszuschalten. Über die blassblaue Brücke kommen Sie in den nächsten Abschnitt. Gehen Sie über die Tauchplattformen in Richtung Osten, dahinter treffen Sie auf alte Bekannte. Nehmen Sie die Beine in die Hand, sonst geht Ihnen die Zeit aus. Bei den Kisten inmitten der bösen Buben sacken Sie das letzte Goldstück ein. Haben Sie noch einen Augenblick Zeit, besiegen Sie den Oberbösewicht. Er lässt eine Königskrone +5 liegen. Nur ein paar Schritte weiter erreichen Sie den längst ersehnten Ausgang.

KAPITEL 8

Wie erobere ich die Obelisken?

Die Obelisken bekommen Sie, indem Sie mit Arthas 30 Sekunden in dem Zauberkreis davor ausharren. Während dieser Zeit ist er jedoch komplett ungeschützt, da er nicht kämpfen, zaubern oder sich bewegen kann. Bei den Eisbären im Südosten gibt's Khadgars Kleinod der Gesundheit, welches Ihnen zusätzliche 300 Punkte bringt. Damit hält Arthas den Attacken länger stand. Als Vorbereitung müssen Sie die Verteidigungsstellungen um die Obelisken beseitigen. Haben Sie einmal einen Punkt unter Ihrer Kontrolle, schützen Sie ihn mit abseits platzierten Wachen. Die Einheiten lassen Sie erst eingreifen, wenn Illidan den Kreis bereits besetzt hat. Dann kann er sich kaum wehren und Sie haben eine Weile Ihre Ruhe vor ihm.

MICHAEL MEYER/ANSGAR STEIDLE



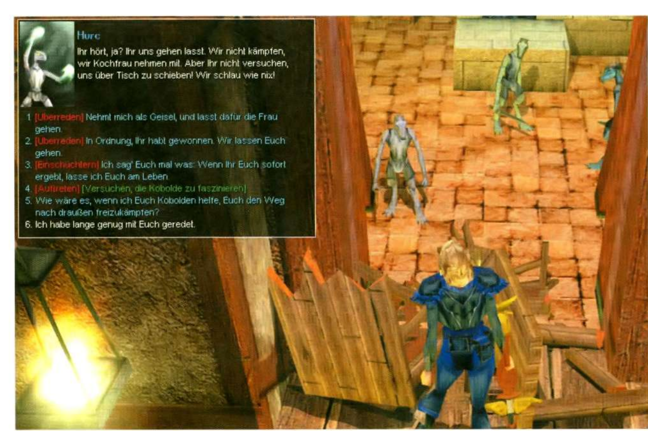
Der missratene Puddinghaufen sieht harmloser aus, als er ist - er macht Ihnen die Hölle heiß. Verarzten Sie sich mit den Verbandspäckchen und lassen Sie nicht locker.



Einer der stark umkämpften Obelisken. Beseitigen Sie erst die Verteidigung und ziehen Sie dann geschlossen zum Kreis, um ihn relativ gefahrlos einzunehmen.

Neverwinter Nights: Der Schatten von Undernzit

Endlich! Die fröhliche Schnetzelei im Reich Faerun geht weiter. Egal ob Sie Ihren Charakter aus dem Hauptprogramm übernehmen oder mit einem gänzlich neuen Recken ins Feld ziehen möchten – spannend wird das Ganze allemal.



Dem Charisma der Bardin/Hexenmeisterin kann der Kobold nichts entgegensetzen, völlig kampflos wurde die Aufgabe gelöst. Wer richtig böse spielen mag, hilft einfach den Kobolden.

Rollenbesetzung



Falls Sie auf die neuen Prestigeklassen spekulieren, werden Sie wahrscheinlich mit einem neuen Charakter anfangen müssen. Lesen Sie sich die Anforderungen der Prestigeklassen durch, Sie werden sehen, dass Sie Ihren Liebling dafür ganz speziell entwickeln müssen. Wer schon einen gut gelevelten Charakter aus dem Hauptprogramm besitzt, kann ihn natürlich im Add-on weiter ausbilden. Die Komplettlösung wurde mit einer Bardin (4)/Hexenmeisterin (13) bestritten.

KAPITEL 1

Ärger auf dem Campus

Begeben Sie sich nach dem Gespräch mit den anderen Studenten ins Erdgeschoss, hier wartet erstes Kanonenfutter in Form einiger Kobolde auf Sie. Nach dem Gefecht palavern Sie erst einmal ausgiebig mit allen Anwesenden. Vergessen Sie nicht, Ayala auf den Gesundheitszustand Drogans anzusprechen, so erhalten Sie eine weitere Quest. Quetschen Sie Ayala auch nach den Artefakten aus, um weitere Infos zu erhalten. Bevor Sie losziehen, durchkämmen Sie zuerst mal in Ruhe Drogans Anwesen. Die Kisten Ihrer Mitstudenten im Obergeschoss können Sie ruhigen Gewissens plündern.

Drogans Labor

Sprechen Sie mit Riisi und spielen Sie das Rätselspiel mit ihr. Die Frage nach den Söhnen beantworten Sie mit „Ja". Bei der Henkerfrage müssen Sie „Ich werde gehängt werden" antworten. Die Lösung für das dritte Rätsel lautet „Sechs".

Hügelspitze-West

In den Straßen treiben sich einige Kobolde herum, machen Sie die Wichte platt und begeben Sie sich zum Kräuterhändler, um die Heilmittel für Drogan zu beschaffen. Nächster Stopp: die Ortskneipe. Köchin Mara wird gefangen gehalten. Je nach Charakterfähigkeit haben Sie hier mehrere Möglichkeiten. Unser Redaktionscharakter löste die Angelegenheit einfach durch erfolgreiches Auftreten. Schnappen Sie sich nach der Rettungsaktion die benötigten Beeren aus dem Kochtopf, danach geht es schnurstracks zurück zu Ayala, damit sie Drogan wieder aufpäppeln kann.

Die Bürgerhalle

Suchen Sie in der Bürgerhalle Haniah Dales auf und übernehmen Sie die Aufgabe, mit Pfeifer zu reden. Pfeifer steht östlich der Halle, wo er seine Reden schwingt. Wenn Sie gut im Überreden sind, schicken Sie den Knaben einfach ins ferne Niewinter. Sie können ihm auch anbieten, bei der Verteidigung des Ortes zu helfen. Pfeifer wird Sie dann bitten, ihm sein Schwert vom Schmied zurückzuholen. Bringen Sie dem alten Knaben das ersehnte Teil und er lässt sein Prophetendasein sofort bleiben. Berichten Sie Haniah von Ihrem Erfolg, um die Quest abzuschließen.

HÜGELSPITZE-OST

Die Karawane

Torias bietet einige extravagante Waren an, wenn man ihn darauf anspricht. Reden Sie mit Katriana und bieten Sie an, ihren Leuten zu helfen. Machen Sie sich auf den Weg zum Gehöft im Norden, nachdem Sie erneut mit Torias gesprochen haben. Sie finden in einer Kiste grüne Sporen und im Keller ein paar Kobolde sowie die vermissten Karten von Daschnaya. Zeigen Sie Katriana die Karten und gehen Sie dann zur Wahrsagerin. Wenn Sie ihr die Karten geben und sich als Belohnung eine Lesung wünschen, wird Ihre Gesinnung um drei Punkte in Richtung Gut verschoben und Sie erhalten 200 Erfahrungspunkte. Wieder auf der Straße treffen Sie auf Magier Szaren. Er hat eine weitere Quest für Sie parat, wenn Sie höflich mit ihm umgehen und sich seine Geschichte anhören. Flitzen Sie zu Haniah in der Bürgerhalle und überzeugen Sie die Gute davon, dass es besser für die Stadt wäre, wenn die Rotmagier als Unterstützung da wären. Berichten Sie Szaren danach von Ihrem diplomatischen Erfolg. Bevor Sie Hügelspitze in Richtung Süden verlassen, helfen Sie der aufgeregten Nora Blake. Ihren Mann können Sie nicht mehr retten, da er schon erschlagen im Haus liegt. Das Kind finden Sie im Obergeschoss. Geben Sie dem Räuber entweder einen Edelstein oder versuchen Sie es auf die harte Tour.

Straßenplausch

Auf Ihrer Wanderung im Vorgebirge treffen Sie Ferran Tapferherz. Nehmen Sie seine Einladung an und reden Sie ausgiebig mit ihm. Er weiß einiges über die geflohenen Kobolde zu berichten. Außerdem hat er eine kleine Quest in petto. Ferran ist auf der Jagd nach dem so genannten Schattenhirschen. Das edle Tier finden Sie meist im südlichen Teil der Karte.

ELFENKRYPTA

Spinnenplage

Suchen Sie in der unteren Krypta gleich links den untoten Elfen Nilmaldor auf und bieten Sie ihm Ihre Hilfe an. Zerdeppern Sie im Gang die Barrikade und räumen Sie mit dem Monstergeviech dahinter auf. Wenn Sie die Krabbelbrutstätte geplündert haben, vergessen Sie nicht, das Gelege in der Ecke zu zertreten. Suchen Sie den Geist im Nordwesten des Gewölbes auf, er vermisst sein Schwert. Das uralte Teil finden Sie bei der Abenteurerleiche neben der Bodenfalle, im Ostteil des Gewölbes. In den Grabnischen sind so manche Wertgegenstände versteckt. Wenn Sie ein solches Grab jedoch plündern, erscheinen Untote, die aber keine große Gefahr darstellen.

Der Koboldraum

Es gibt mehrere Wege, zu den Kobolden zu gelangen. Der wohl coolste Weg ist der Trick mit der Geheimtür. Charaktere mit guten Sucheigenschaften entdecken am Südende des Ostganges eine Geheimtür. Schnappen Sie sich aus der Truhe dahinter einen Schutzhelm und betätigen Sie den Hebel. Nun marschieren Sie zu den Kobolden und begehren Einlass. Aktivieren Sie die Bodenplatte hinter der Tür und schon sind alle Kobolde „benebelt". Wenn Sie gut im Reden sind, können Sie auch Yazka gegen Urka aufhetzen. Egal für welche Variante Sie sich entscheiden,

Urko ist im Besitz der mumifizierten Hand, die Sie auf jeden Fall benötigen.

Die Elfenprüfung

Zum Podest hinzugelangen, ist ja noch einfach. Beim Rückweg laufen Sie einfach über die Fliesen auf der Südseite und dann am Rand entlang. Andernfalls werden Sie immer wieder zum Podest teleportiert.

Die Hurst-Entführung

Beim Hurst-Gehöft im Nordosten können Sie eine weitere Quest annehmen. Den bösen Rumbauch finden Sie in seiner Höhle im Nordwesten, fast am Rand der Karte. Stellen Sie es trickreich an und überreden Sie ihn, mit Becka reden zu dürfen. Die Bauerstochter hat einen netten Plan parat. Dafür muss Ihr Charakter allerdings „Leise Bewegen" beherrschen. Sobald der Riese pennt, schleichen Sie zu dem Schutthaufen neben seinem Kopf. Dort finden Sie den Schlüssel für Beckas Gefängnis. Übrigens befindet sich rechts neben Rumbauchs Riesenbett eine Nische, durch die Sie mit Becka kriechen können, falls Sie sich einsperren lassen.

NESSERBERGE

Koboldshausen

Nachdem Sie Kobold Deekin getroffen haben, machen Sie sich auf den Weg zum Drachen Tymofarrar. Kämpfen Sie sich zu der Koboldhöhle vor. Achtung, in den engen Gängen sind jede Menge Fallen zu überstehen. Ignorieren Sie im Gewölbe mit der zentralen Kammer die Schatztruhe. Trotzdem neugierig? Dann speichern Sie lieber vorher ab, sonst sitzen Sie in der Falle. Gehen Sie bei den Hebelkammern in der angegebenen Reihenfolge vor:

1. Nordostkammer (rote Wimpel)
2. Südwestkammer (karierte Wimpel)
3. Südostkammer (blau-weiße Wimpel)
4. Nordwestkammer (gelbe Wimpel)

Arbeiten Sie sich bis zur großen Koboldwohnhöhle vor. Im südlichen Teil befindet sich das Gefängnis. Holen Sie sich den Schlüssel vom Wachkobold und befreien Sie damit Springmeister Klumph in der südlichsten Zelle. Er wird Ihnen dann später helfen. Doch zuvor müssen Sie für ihn noch den Häuptling in der Südhöhle ausschalten und das Zepter zu Klumph bringen.

Drachenhöhle

Sie haben die Wahl – wenn Sie sich fit genug fühlen, gegen den Drachen anzutreten, ersparen Sie sich einige weitere Laufwege. Andererseits ist es viel interessanter, erst mal die Quest für den Drachen zu erledigen. Hinterher können Sie sich das Schuppentier immer noch vornehmen.

Hochwald

Die Gnollhöhle finden Sie ganz im Nordosten der Karte. Im nordöstlichen Bereich treffen Sie auf Glendir. Befreien Sie ihn, der passende Schlüssel liegt gleich in der Kiste nebenan. Geleiten Sie ihn dann zum Ausgang. Im Nordwesten befindet sich das Gefängnis, in dem Sie eine Gruppe Kobolde befreien können. Befreien Sie auch die Sklaven in der Kartenmitte. Wenn Sie mit guter Gesinnung spielen, geben Sie den Sklaven noch 100 Goldmünzen mit, dadurch wird Ihre Gesinnung wieder um drei Punkte erhöht. Suchen Sie auch den Magier im Nordosten auf und erledigen Sie ihn. In seinen Unterlagen finden Sie wertvolle Infos. Erledigen Sie all diese Dinge, bevor Sie den Deal mit dem Gnollführer machen. Befreien Sie erst nach der Unterredung die Sklaven, brechen Sie dadurch Ihren Vertrag mit den Gnollen.

Höhlenforscher

Nehmen Sie sich die Zeit, auch die anderen Höhlen im Hochwald zu erforschen. So sammeln Sie außer Erfahrungspunkten fürs Monstermeucheln auch noch wertvolle Gegenstände ein.

UNTERIRDISCHE RUINEN

Rätselgänge

Achten Sie gleich zu Beginn auf die Goblinknochen am Boden bei dem Hebel. Darin finden Sie einen Hinweis. Der Hebel öffnet jeweils einen Gang, an dessen Ende Sie in einer Kammer jeweils einen Elementar besiegen müssen. Nach jedem Kampf werden Sie wieder zum Hebel teleportiert. Sobald Sie alle vier Elementare besiegt haben, erhalten Sie einen magischen Talisman, den Sie an dem magischen Becken in der Nähe des Bodenhebels benutzen können. Werfen Sie den Talisman ins Becken und drücken Sie ein gewünschtes Elementarsymbol. Sie erhalten dann einen Gegenstand, um einen entsprechenden Elementar herbeizurufen.

Halle der Alten

J'Nah lässt sich recht leicht besiegen: Benutzen Sie sofort das Pulverfläschchen, das Sie bekommen haben, um J'Nah damit erheblich zu schwächen. Der Rest ist Formsache. Zur Belohnung finden Sie in den Überresten unter anderem den Drachenzahn, eines der vier gesuchten Artefakte. Kehren Sie nun zum Drachen Tymofarrar zurück. Am schnellsten geht das, wenn Sie die Kammer hinter J'Nah betreten und die magischen Dienste von Azith in Anspruch nehmen.

Drachentod

Zurück beim Drachen, holen Sie sich Ihre Belohnung ab. Sie können dem alten Geschuppten auch die Maske abschwatzen, die Sie dringend benötigen. Sprechen Sie Tymofarrar auch auf Deekin an, damit er ihn aus seinen Diensten entlässt. Mit J'Nahs Reliquienfläschchen im Gepäck ist es sogar ein Leichtes, den Drachen zu besiegen.

Blumberg

Nachdem Sie sich ausgiebig mit weiteren Gnollen auseinander gesetzt haben, suchen Sie Deekin in der nordöstlichen Hütte auf. Geben Sie ihm die Puppe von Tymofarrar. Deekin übergibt Ihnen daraufhin das letzte Artefakt, die Turmstatue.

IN DER WÜSTE

Angriff der Skorpianer

Wehren Sie die angreifenden Kreaturen ab. Deekin steht ab jetzt als Gefolgsmann zur Verfügung, falls Sie einen Barden mitnehmen möchten. In der Nähe Ihres Camps finden Sie drei Löcher, die in den Untergrund führen. Welches Sie benutzen, ist gleich, da alle in dasselbe Labyrinth münden. Dringen Sie tiefer in die Skorpian-Höhlen ein. In der großen Kammer werden Sie von Ihren eventuellen Begleitern getrennt und müssen sich alleine einem Mantikor stellen. Nach dem Kampf empfiehlt es sich, die Mantikorhöhle zu durchsuchen, dort liegt Gold, ein Plattenpanzer +1 und der magische Dolch Blutegel. Weiter im Süden ist der Schatzraum der Skorpianer, er ist allerdings durch Fallen gesichert, also passen Sie auf. Ein Schurke im Team ist hier Gold wert. Im Südwesten geht es dann weiter runter in den Tempel.

Skorpian-Tempel

Bei den beiden Skorpian-Wachen ist noch eine Falle am Boden. Hinter der runden Tür warten jede Menge Ghuls und Skorpianer, angeführt von einem Skorpian-Hohepriester, auf Sie. Gehen Sie also lieber ausgeruht in diesen Raum. Zerstören Sie danach den Altar, um den Gefangenen zu befreien. Unten, hinter dem Altarpodest finden Sie übrigens weitere Schätze.

Oase der grünen Palme

Helfen Sie den Bedinen gegen die Zombies und reden Sie danach ausgiebig mit Ali Ibn-Musud. Suchen Sie zuerst Al-Rashids Grab im Westen auf. Dort wartet eine kleine Aufgabe auf Sie. Aktivieren Sie zuerst die Runensäule, danach erwachen die Statuen zum Leben. Sobald diese zerschmettert am Boden liegen, erscheint eine Rätselplattform. Benutzen Sie die



Die bunten Wimpel verraten Ihnen, in welcher Kammer Sie den passenden Hebel finden. Die erste Tür öffnen Sie in der nördlichen Kammer.



Stellen Sie sich auf das markierte Feld, um so das X zu vervollständigen. Wenn Sie Erfolg haben, gelangen Sie in den Besitz des „Wüstenzorns".

Runensteine, um damit ein X zu legen. Da ein Stein zu wenig vorhanden ist, stellen Sie sich selbst auf das letzte Feld, um ein X zu vollenden. Jetzt ist der Sarkophag offen und Sie können sich die mächtige Waffe Wüstenzorn holen.

Haus des Morgenfürsten

Beseitigen Sie die Untoten und nehmen Sie aus den Urnen beim Altar das Weihwasser und das Willensamulett +4 an sich. Diese Gegenstände können Sie im nächsten Dungeon gut gebrauchen.

Grabmal von Kel-Garas

Durchstöbern Sie die nördliche und südliche Grabkammer, dort sind erstklassige Gegenstände zu finden. Allerdings sehen es die Untoten gar nicht gern, wenn sie beklaut werden. Achten Sie auf die vielen Fallen, Schurkenfähigkeiten sind hier angesagt. In der Kammer mit dem Totenkopf in der Mitte riecht es förmlich nach Unheil. Sobald die Statuen ihren tödlichen Atem ausstoßen, ziehen Sie sich schnell wieder zurück. Rasten Sie am besten einmal außerhalb des Gewölbes und kehren Sie zurück. Der Raum ist jetzt gefahrlos passierbar. In dem Fallengang aktivieren Sie jeden Hebel einmal und flitzen in den Feuerpausen ans andere Ende. Danach sind die Fallen deaktiviert. Sollten Sie über Schutz vor Feuer verfügen, ist das ein geeigneter Moment, um ihn einzusetzen. Schnetzeln Sie sich durch weitere Knochenhorden, am Ende wartet ein finsterer Streiter auf Sie, der nach seinem Ableben erstklassige Gegenstände für Kämpfernaturen hinterlässt. Vor der Treppe nach unten sind wieder Fallen im Boden versteckt.

Innere Katakomben

Sie müssen sich zunächst mit Schreckgespenstern auseinander setzen. Speichern Sie danach erst einmal ab. Holen Sie sich die Rubine von Jergals Statue, allerdings erwacht diese dann zum Leben und das ist nicht gerade ein Zuckerschlecken. Erfahrene Charaktere haben jedoch keine Probleme damit. Böse Charaktere sollten noch am Altar andächtig beten, dadurch verschiebt sich die Gesinnung um fünf Punkte in Richtung Böse. Knöpfen Sie sich nun Kel-Garas persönlich vor. Konzentrieren Sie Ihre Angriffe auf ihn, erst danach machen Sie seine restlichen Schergen platt. Sobald Kel-Garas „tot" ist, entreißen Sie ihm sein Zepter. Wenn Sie wollen, flitzen Sie noch zum Sarg hoch und holen sich dort die Gegenstände (Vorsicht, Falle). Verlassen Sie den Grabraum danach gleich wieder.

Das Ende von Kel-Garas

Kehren Sie zum Haus des Morgenfürsten zurück. Kel-Garas erwartet Sie dort und ist diesmal nicht ganz so leicht zu besiegen. Sobald er „tot" am Boden liegt, eilen Sie zum Altar und legen das Zepter der Plage darauf. Damit ist der Spuk beendet.

Ao-Lager

Sprechen Sie mit der Wache und gehen Sie zu Musharak. Für 100 Goldstücke hört er sich nach interessanten Gegenständen im Lager um. Außerdem können Sie bei ihm die Quest erhalten, ihm Wein zu besorgen.

Ao-Tempel

Sprechen Sie zuerst mit dem Priester. Fragen Sie ihn nach Ao und machen Sie den Test der Weisheit. Es ist egal, welche Antwort Sie geben, die Folge ist immer gleich – die Anhänger werden Sie anbeten. Je nachdem, mit wem Sie nun sprechen, erhalten Sie entweder ein oder zwei Geschenke:
Wenn Sie zuerst mit Telnix reden, bekommen Sie den Umhang des Ao (Rüstung +2), Konstitution +1, Rettungswürfe Geist beeinflussend +1). Die anderen beiden NPCs geben dann aber nichts. Wenn Sie dagegen mit Talissica oder Rifkin zuerst reden, erhalten Sie einen Schutzring +3 und ein Amulett (Natürlicher Rüstungsmodifikator +3), dafür aber nichts von Telnix. Machen Sie Ihre Wahl davon abhängig, was Ihren Charakter am besten aufwertet.

Der Wein Aos

Reden Sie danach wieder mit dem Geistlichen, um mehr über Garrick zu erfahren. Sprechen Sie ihn auch auf den Wein an, den Musharak möchte. Falls Sie den Geistlichen weder einschüchtern noch überreden können, müssen Sie die dritte Variante wählen. Kehren Sie dann zu Musharak zurück und sagen Sie ihm, dass die Aoisten den Gewinn mit ihm teilen wollen. Diese Überredung dürfte in den meisten Fällen funktionieren. Im Tempel finden Sie auch den verletzten Garrick. Per Heilzauber, -trank oder Heilertasche bringen Sie ihn wieder auf die Beine.

Tal der Winde

Suchen Sie den tödlich verletzten Arbeiter im Norden der Karte auf. Betreten Sie dann die Ruinenausgrabung. Die Ruinen sind voll gestopft mit Slaads. Wenn Sie die Portalhalle erreichen, konzentrieren Sie sich zunächst auf den Grauen Slaad. Die roten Exemplare sind danach nur noch Formsache. In der nordwestlichsten Kammer fällt übrigens ein Schutthaufen runter, wenn Sie mehrere Male an der Kette ziehen. Im Schutt finden Sie dann einen Gürtel der Hügelriesenstärke.

Die Zaubersphäre

In der nordöstlichen Kammer werden Magie-Begeisterte fündig. Wenden Sie einen Schutzzauber, zum Beispiel Resistenz, auf die Sphäre an, um sie zu zerstören. Außer 300 Erfahrungspunkten erhalten Sie einen mächtigen Zauberstab (Flammenstoß, Windstoß).

Bau der Formianer

Anfangs müssen Sie sich noch der Ameisenwesen erwehren. Wenn Sie jedoch unbeirrt weiter eindringen, wird die Königin des „Ameisenhaufens" alsbald die Angriffe einstellen. Reden Sie mit der Königin und gehen Sie auf deren Angebot ein. Der Kristall ist äußerst nützlich, wenn Sie die Feinde in der Portalhalle bekämpfen. Behalten können Sie den Kristall ohnehin nicht bis zum Schluss.

Nesseril-Ruinen

Kämpfen Sie sich einfach nach Norden zum Tempel. Sie können dort der Versteinerung durch Heurodis nicht entgehen. Falls Sie einen Teamgefährten mit wichtigen Gegenständen im Inventar haben, nehmen Sie diese besser an sich, da Ihr Gefährte im nächsten Abschnitt nicht gleich zur Verfügung steht.

KAPITEL 2

Lager der Asabi

Gehen Sie auf Ashtaras Wünsche ein. Für Ihren Teamgefährten benötigen Sie den Spruch Stein zu Fleisch, den Sie von Ashtara kaufen können. Machen Sie sich nun auf die Suche nach den Wächter-Golems. Diese Kreaturen sind gegen Magie immun, jedoch anfällig gegen Zweihänder. Beschwörungszauber wie zum Beispiel Mordenkaines Schwert wirken auch sehr effektiv gegen die Golems. Sollten Sie mit Ihrem Charakter zu viele Schwierigkeiten damit haben, begeben Sie sich zuerst ins nördliche Fragment zum Steinbutler. Er gibt Ihnen einen Hinweis, wie Sie die Golems leichter besiegen können. Durchstöbern Sie danach den gesamten Lagerbereich. Im östlichen Gang des Asabi-Lagers finden Sie in einem Regal ein Buch über das Windritual.

Nördliches Fragment

Nehmen Sie sich die Zeit, mit dem Steinbutler zu plaudern, er hat weitere Infos für Sie. Schnappen Sie sich den Ring, um damit die Golems zu kontrollieren und stark zu schwächen. Klappern Sie jetzt alle anderen Fragmente ab. Sie müssen mit vielen Spinnenangriffen rechnen. Schützen Sie sich daher nach Möglichkeit gegen Gift oder halten Sie Gegengifttränke bereit.

Die große Bibliothek

Am gefährlichsten sind die großen Staubelementare. Konzentrieren Sie sich jeweils auf diese Ungetüme und kümmern Sie sich dann um die Mephits. Schauen Sie in jedes Bücherregal, für manche Bücher erhalten Sie Erfahrungspunkte. Da der Inhalt der Regale jedoch immer zufällig bestimmt wird, müssen Sie es einfach ausprobieren. Der schlimmste Raum befindet sich im Nordwesten – dort lauern gleich drei der riesigen Staubelementare, unterstützt von einer großen Horde Mephits. Speichern Sie vor dem Raum lieber ab und bereiten Sie sich auf den Kampf vor (Stärketränke, Hast, Schutzzauber). Achten Sie auf die beiden Buchständer bei der Säule. Lesen Sie den Roman „Die Liebe des Bettlers".

Nesseril-Maschine

Hinter der Westtür bei der Spalte befindet sich gleich links ein Geheimtür. Falls Ihr Charakter diese findet, haben Sie Zugang zu einer seltsamen Maschine. Auf den umliegenden Runensäulen stehen die Zutaten, die Sie mit ausreichender Sagenkunde entziffern können. Die Zutaten finden Sie in den vielen Steinhaufen und in den Särgen der Anlage. Es gibt verschiedene Kombinationsmöglichkeiten. Probieren Sie einfach ein wenig. Anbei listen wir Ihnen einige Rezeptmöglichkeiten auf.

Linke Urne	Rechte Urne
1x Rubin	1x Rubin
3x Rubin	3x Rubin
4x Belladonna	6x Belladonna
1x Drachenblut	1x Drachenblut
10x Slaadzunge	6x Slaadzunge
1x Feenstaub	1x Feenstaub

Rezeptbeispiele

Linke Urne	Rechte Urne	Ergebnis
1x Rubin	1x Rubin	Zaubergrade absorbieren
1x Rubin	3x Rubin	Zaubergrade absorbieren
1x Drachenblut	1x Feenstaub	Schadensreduzierung
1x Feenstaub	1x Drachenblut	Getarnt/ Unsichtbarkeit
10x Slaadzunge	6x Belladonna	Schadensresistenz


Zugang zum Maschinenraum

Bettlerliebe

Sprechen Sie mit William Rey und helfen Sie ihm. Steigen Sie in den Dungeon hinab. Sie müssen sich dort dem leibhaftigen Teufel stellen. Erfahrene Charaktere werden durchaus mit ihm fertig; wenn Sie jedoch merken, dass Sie ihn nicht bezwingen können, fliehen Sie. Durchsuchen Sie auf jeden Fall die Leiche auf dem Podest und nehmen Sie die Schreibfeder an sich. Gehen Sie in den Nebenraum und lesen Sie auch dort das Buch.

Rollenbesetzung



Sie müssen die richtige Schalterreihenfolge herausfinden, um das Portal zu aktivieren. Wenn Sie keine Lust haben, es selbst herauszufinden – bitteschön, hier die Lösung: rechts oben, links Mitte, links unten, rechts unten, links oben, rechts Mitte

Die Tiefen der Hölle

Retten Sie Karsus, den Erzmagier von den Sukkubi: Versuchen Sie, die Monster von Karsus wegzulocken oder heilen Sie ihn, damit er bessere Überlebenschancen hat. Fragen Sie ihn später, was er für Untaten begangen hat, was seine Strafe ist und bitten Sie ihn, seine Bekenntnisse lesen zu dürfen. Sie erhalten so ein Tintenfass, das Sie noch brauchen werden. Marschieren Sie in den nördlichen Raum und lesen auch dort den großen Folianten – Sie werden wieder in die Bibliothek teleportiert. „Bewaffnet" mit Feder und Tinte schreiben Sie nun eine Geschichte in den leeren Folianten.

Der Weise Wind

Je nachdem, welchen Anfang Sie für Ihre Geschichte wählen, werden Sie danach an den entsprechenden Ort „gebeamt". Bei der Schneesturmgeschichte wird der Weise Wind vorwiegend Kältezauber gegen Sie einsetzen, in der Oase Feuerzauber und im Wald Blitzzauber. Schützen Sie sich gegen Elementschäden und stärken Sie sich kräftig. Zaubernde Charaktere haben mit dem einfachen Spruch Magisches Geschoss gute Chancen gegen den Wind. Nach dem Kampf nehmen Sie die Kugel des Weisen Windes an sich.

Kryptaturm

Jede Menge Bodenfallen machen Ihnen hier das Leben schwer. Zerstören Sie die Sarkophage, ansonsten strömen immer neue Untote herbei. Nehmen Sie auf jeden Fall den Kryptaschlüssel an sich und gehen Sie in die nächste Etage. Im ersten Stock legen Sie lediglich den Bodenhebel in der Mitte um. Bei der Ausrüstung am Boden können Sie sich redlich bedienen, das Beste für Ihren Charakter raussuchen und den Rest an Ashtara verkaufen. Der zweite Stock ist ein Labyrinth. Die Wände heben und senken sich in regelmäßigen Abständen. Wenn Ihnen das zu umständlich ist, können Sie die manipulierbaren Mauerstücke auch zerbröseln. In den Seitenkammern gibt es wieder jede Menge wertvoller Gegenstände. Vorsicht im nordöstlichen Thronsaal. Die Sitze mit den Dornen oben dran ziehen Ihnen Lebenspunkte ab, wenn Sie sich darauf setzen. Hauptziel ist, den Raum längs zu durchqueren.

Der Tote Wind

In der Halle des Toten Windes wird es knifflig. Solange der Boden unter dem Wind grün leuchtet, ist er immun. Laufen Sie in die Nähe des Windes, bis er die Zombies beschwört. Postieren Sie sich nun so, dass Sie den Wind immer noch im Blick haben. Sobald der grüne Schutzkreis verschwindet, prügeln und zaubern Sie auf den Wind ein, was das Zeug halt. Unser Redaktionsbarde/-hexenmeister erledigte den Wind zum Beispiel mit zwei Kugelblitzen. Holen Sie sich danach die Kugel des Toten Windes.

Arkanistenturm

Auch wenn es albern klingt, reden Sie mit der sprechenden Ratte am Käfig mit dem Feuerelementar. Die Unterhaltung wird mit 500 Erfahrungspunkten belohnt. Im ersten Stock schlagen Sie sich mit den Umbravar herum. Plündern Sie von jedem besiegten Gegner den Schattenedelstein. Sie benötigen die Steine, um die Schattenportale benutzen zu können. Arbeiten Sie sich mithilfe der Portale zur nordöstlichen Ecke vor.

Raum des Hocharkanisten

Verpassen Sie nicht den Raum im Südosten. In der geschützten Truhe liegt die so genannte transportable Tür, die Sie auf jeden Fall mitgehen lassen. Wenn Sie alles auf dieser Ebene eingesammelt haben, benutzen Sie die magische Tür.

Lagerstätte des Schattenleichnams

Der Knabe ist gar nicht mal so schwer aus den Socken zu hauen. Ordentlich gestärkt und mit Offensivzaubern eingedeckt, geht er schnell in die Knie. Beseitigen Sie die übrigen Umbravar-Gegner (am besten mit Feuerbällen) und plündern Sie die Ebene nach Herzenslust. Schnappen Sie sich den dritten Windkristall vom toten Lich und kehren zur Tempelebene zurück.

Altar der drei Winde

Legen Sie die drei Windkugeln in den Altar der drei Winde und gehen Sie die nun offene Treppe hoch. Im Tempel der Winde müssen Sie sich zunächst mit Medusen und Helmschrecken herumschlagen. Die Medusen lassen sich mit Flächenzaubersprüchen wie dem Feuerball schnell ausschalten. Wenn Sie an die vier großen Truhen heranwollen, müssen Sie jede Menge Fallen ausschalten. Die Gegenstände in den Truhen sind es aber wert, z. B. die rote Drachenrüstung ist für Kämpfer ideal. Benutzen Sie eine der Türen (welche, ist egal), um nach oben zu gelangen.

Tempel der Winde, 1. Stock

Halten Sie sich gar nicht erst lange mit dem Tentakeldämon auf. Schützen Sie sich vor Feuer und eilen Sie in die Ihnen am nächsten liegende Abzweigung. Am Ende finden Sie vier Hebel vor, können jedoch immer nur einen betätigen. Der Name des Hebels sagt Ihnen, in welchen Abschnitt Sie als Nächstes müssen. Beispiel: Wenn Sie zuerst nach Norden gehen, aktivieren Sie den westlichen Hebel. Im Westabschnitt betätigen Sie dann den südlichen Hebel und so weiter. Wenn Sie in jedem Abschnitt einen Hebel aktiviert haben, gehen Sie ins nächste Stockwerk zum Showdown.

Raum des Mythallar

Heurodis wähnt sich recht siegesgewiss, doch es gibt eine simple Schwäche. Zerstören Sie recht schnell sämtliche Mythallarvorrichtungen, die kreisförmig aufgebaut sind. Der Feuerball ist hierbei optimal, aber auch Blitzzauber lassen die Mythallare sofort zerplatzen. Wenn alle Mythallare zerstört sind, ist es ein Leichtes, Heurodis den Rest zu geben. Sehr nützlich dabei erweisen sich Beschwörungszauber, um Heurodis damit abzulenken. STEFAN WEISS



Nur mithilfe dieser magischen Tür (1) gelangen Sie zum Schattenleichnam (2) hinunter, um ihm die letzte Windkugel zu entreißen. Der Kamerad hat's ganz schön in sich.



Heurodis ist ein echter Mythallar-Junkie. Zerstören Sie ihre Energiequellen und sie wird schnell das Zeitliche segnen. Stärken und schützen Sie sich vor diesem Kampf.

GTA: Vice City Monsterstunts

Die Monsterstunts führen den Spieler an viele Orte, die noch nie ein Vice-City-Bürger gesehen hat. Zudem bessert jeder Stunt die Finanzen auf. Wir haben alle Monsterstunts für Sie ausfindig gemacht und sagen Ihnen, wie Sie diese am besten absolvieren.

1. Diese Rampe führt Sie geradewegs über den kleinen Fluss. Die Rampe finden Sie direkt vor dem Malibu-Club. Ein mittelschnelles Auto wie der Phoenix genügt hier schon, um den Fluss zu überqueren.

2. Fahren Sie von der ersten Rampe nach Süden ins Gras. Dort finden Sie den zweiten Monsterstunt. Auch hier genügt ein Auto wie der Phoenix oder ein Motorrad wie die Freeway.

3. Hoch hinaus geht es hier: Nehmen Sie die Holzbretter, um den Stahlträger hochzufahren. Der Monsterstunt wird bewerkstelligt, indem Sie den Träger im Norden benutzen. Ab jetzt sollten Sie eine PCJ600 fahren. Mit einem Auto kommen Sie hier nicht weiter.

4. Südlich vom Malibu-Club wartet eine Stunt-Stafette auf Sie. Vor dem Gebäude ist eine Holzplanke aufgebaut. Wenn Sie ein schnelles Motorrad wie die PCJ600 benutzen, erwischen Sie auch noch die Rampe, die oben auf dem Dach platziert ist.

5. Fahren Sie die Treppe hoch, von der aus Sie Diaz in der Mission „Die Schutzengel" beschützt haben, und springen Sie über die Straße auf das Haus im Süden. Nehmen Sie dazu eine PCJ600.

6. Gegenüber von der Treppe bei Punkt 5 gibt es eine weitere Metalltreppe. Von der Kaimauer fahren Sie nach Westen, rasen durch die Ampelanlage und dann die Treppe hoch. Sie landen vor dem Polizeirevier im Grünen.

7. Fahren Sie von der Starfish-Island-Brücke aus los und springen Sie mit einem Motorrad über den Sandberg südlich der Brücke. Sie fliegen so über den Kanal und landen auf der östlichen Seite. Achtung: Sie brauchen sehr viel Anlauf dafür.

8. Über diese Zementbrücke fliegen Sie, wenn Sie Stunt Nummer 7 absolvieren. Es handelt sich hierbei um eine Betonrampe südlich der Brücke auf der Wiese am Kanal. Springen Sie mit der P600 zur anderen Kanalseite.

9. Mit einem beliebigen Motorrad (außer der Faggio) fahren Sie die Metalltreppe im Hinterhof hinauf und springen mit reichlich Anlauf über die Straße hinweg auf das andere Gebäude gegenüber.

10. Bleiben Sie in der Gasse von Stunt 9, denn dort gibt es einige Paletten, die Sie über die Straße geleiten. Um die Monsterstunt-Zwischensequenz zu sehen, müssen Sie auf dem Gebäude landen.

11. Benutzen Sie die rechte Rampe auf dem Dach des Einkaufszentrums und fliegen Sie über die Straße in Richtung Osten. Sie landen auf dem Beach Soccer Shop. Über diesen Sprung können Sie auch auf das Dach des nächsten Stunts (Nr. 12) gelangen.

12. Springen Sie vom Dach des weißen Hauses auf das östliche Gebäude. Ihr Weg führt Sie dabei auch über die Straße. Sie sollten auch hier auf jeden Fall ein schnelles Motorrad (ab Freeway) benutzen.

13. In der Gasse finden Sie einige Paletten, die hervorragend als Sprungschanze benutzt werden können. Sie landen dabei auf einem Dach des nördlichen Gebäudes. Für die Sprünge in den Gassen eignen sich aus Platzgründen keine Autos.

14. Auf dem Parkdeck, auf dem die Pylonen-Rallye stattgefunden hat, gibt es eine Rampe. Wenn Sie diese als Sprungschanze benutzen, landen Sie auf dem Dach von Collar & Cuffs.

15. Mit einem Motorrad können Sie die Treppe des weißen Hauses (das auf Pfeilern steht) emporrasen und dort einen fulminanten Sprung zum Gebäude mit dem rosafarbenen Dach wagen. Ein weiter Anlauf ist durch die Gasse weiter nördlich möglich.

16. Wenn Sie auf dem rosafarbenen Dach landen, müssen Sie weiter Vollgas geben, denn dann schaffen Sie auf dem Dach einen weiteren Sprung in Richtung Süden. Um den Stuntbonus zu erhalten, reicht es, weit zu springen. Sie müssen nicht aufs nächste Dach.

17. Fahren Sie mit einer PCJ600 zum Jachthafen und rasen Sie durch das einzige offene Tor zur Mitte des nördlichen Piers. Sie können von da über zwei Rampen hüpfen und gelangen zu Stunt Nummer 18.

18. Geben Sie nach der Landung weiter Vollgas, denn dann können Sie weiter über die nächste Rampe springen, ohne im Wasser zu landen. Sie gelangen dadurch zum südlichen Pier.

19. Auf dem Flugplatz gibt es viele Stuntmöglichkeiten. Hier springen Sie über die Hydraulikrampe und gelangen dadurch über den Zaun auf die Straße. Die vielen gelben Schilder auf dem Flugplatz eignen sich allesamt für kleinere Sprünge.

20. Achten Sie auf dem Flughafen auch auf die Flugzeugtreppen. Mit dieser schaffen Sie einen Mordssprung über die Brücke. Die Stunts auf dem Flugplatz sind sowohl mit einem Motorrad als auch mit einem Sportwagen machbar.

21. Gleich zwei Landemöglichkeiten erhalten Sie an dieser Stelle: Springen Sie über die Flugzeugtreppe und landen Sie entweder auf dem Parkplatz gegenüber oder aber auf dem Vice-City-Transport-Gebäude.

22. Dieser Stunt ist mit einem Auto sehr schwierig, aber zu schaffen: Nutzen Sie die Vice-Surf-Werbung, um einen Riesenhüpfer zu machen, der Sie in luftige Höhe katapultiert. Sie landen auf dem Dach des Terminals.

23. Auf dem Flughafen können Sie viel Geld verdienen. Und wieder hilft Ihnen eine Flugzeugtreppe, um mächtig zu springen. Diesmal geht es über die Treppe über die westliche Ladebrücke nach Westen.

24. Wieder einer der Sprünge, die unkompliziert sind und deshalb schnelles Geld versprechen: Nehmen Sie kräftig Anlauf und springen Sie mithilfe der Flugzeugtreppe über die Brücke nach Osten.

25. Über das kleine, gelbe Schild machen Sie hier einen Wahnsinnssprung, der Sie geradewegs über das Radargebäude führt. Vorsicht: Die Radarantenne auf dem Dach dreht sich und könnte einen erfolgreichen Sprung verhindern.

26. Der letzte Sprung auf dem Vice-City-Flugplatz ist hier zu finden. Mittels der Flugzeugtreppe neben dem roten Radargebäude schaffen Sie es, einen Riesensatz in die Höhe zu machen.

27. Durch die Dachlatten der Calle 8 Cafeteria springen Sie auf den Fotoladen. Sie benötigen viel Schwung dafür, weshalb Sie Ihren Stunt einige Dächer weiter nördlich beginnen sollen.

28. Auf Starfish Island können Sie durch ein Tor im Garten des braunen Hauses gehen und mittels einer PCJ600 in den gegenüberliegenden Garten hüpfen. Aus diesem Garten gibt es dann wiederum eine Sprungschanze hinaus.

29. In Little Haiti springen Sie von der Holzrampe an dieser Stelle durch das Bestechungssymbol und auch noch über den Abwasser-



In Stunt Nummer 22 gelangen Sie auf das Dach des Flughafenterminals und können so Vice City von oben genießen.



Die meisten Stunts sind mit dem Motorrad, aufgrund der besseren Beschleunigung, einfacher. Mit einer PCJ600 oder einer Freeway sind Stunts möglich.

kanal. Dieser Sprung ist auch mit einem Sportwagen zu schaffen.

30. Eine weitere Holzrampe finden Sie auf der Kiste an dieser Stelle. Der Hüpfer führt Sie dabei über einen alten Schulbus und das danach erscheinende Gebäude. Auch hier können Sie ein Auto benutzen.

31. In der Gasse an dieser Stelle finden Sie eine Rampe, die Sie über einen Container fliegen lässt. Auch hier geht es durch ein Bestechungssymbol hindurch und auf das Dach des Riverside Pavillon, wo Sie einen Helikopter finden.

32. Mit einer PCJ600 können Sie durch die Scheibe des Parkhauses brechen und so auf dem frei zugänglichen Bereich des sich auf der gegenüberliegenden Straßenseite befindlichen Gebäudes landen.

33. Auf dem Krankenhaus finden Sie eine weitere Rampe. Mit einem kräftigen Anlauf schafft es Ihre PCJ600, auf dem Dach von Second Hand Circuitry auf der anderen Straßenseite zu landen.

34. Die lange, weiße Treppe ist der nächste Stunt-Kandidat. Springen Sie mit einem Motorrad hier herunter, wodurch Sie auf dem Ammu-Nation-Gebäude landen.

35. Wie an den Stellen 32 und 33 ist auch dieser Sprung Teil einer Mission. Der letzte Sprung in der Mission „Heiße Lichtshow" führt Sie per Rampe auf das Dach mit dem Suchscheinwerfer.

36. Auf Prawn Island können Sie per PCJ600 über eine Rampe auf dem Dach des südlichsten Eckhauses über die Mauer des Filmstudios fliegen. Sie landen in einem Hinterhof. Auf das Dach kommen Sie über die Treppe des Gebäudes im Norden.

Neben diesen Monsterstunts gibt es an unzähligen Stellen die Möglichkeit, so genannte Irrsinns-Stunts zu vollführen. Diese Stunts lösen meist keine Zwischensequenz aus und Sie bekommen dafür weniger Geld. Irrsinns-Stunts sind an allen Orten möglich, wo Sie eine Mauer oder eine Erhöhung als Sprungschanze benutzen können. So finden sich auf dem Flughafen viele kleine, gelbe Schilder, die keine Monsterstunts auslösen, aber trotzdem etwas Geld einbringen. Oft sind Irrsinns-Stunts auch möglich, wenn Sie mit überhöhter Geschwindigkeit über eine hügelige Straße fahren, zum Beispiel, wenn Sie von Starfish Island die Brückenstraße in Richtung Osten nehmen. THORSTEN SEIFFERT

Die Monsterstunt-Rampen in Vice City




You are too intelligent for stupid TV.
Follow the G
NBC EUROPE
GIGA.DE
ja fein


Um solche Farbenspiele zu erleben, muss man nicht zwingend zu bewusstseinserweiternden Substanzen greifen.

Gratis? Das ist ja der Abschuss!

Den poppig-bunten DIRECTX-9-BENCHMARK GUN METAL gibt es seit kurzem als kostenlosen Download.

Software | Die Entwickler des Mech-Shooters *Gun Metal* haben einen Benchmark entwickelt, der auf der im Spiel verwendeten DirectX-9-Engine basiert. Auf der Webseite steht das Programm zum kostenlosen Download bereit. Durch die Nutzung einiger DX9-Features wie Vertex Shader 2.0 und Pixel Shader 1.4 ist der *Gun Metal*-Benchmark technisch ähnlich fortgeschritten wie der aktuelle 3DMark 2003 von Futuremark.
Info: www.yetistudios.com

Schlecht gebrüllwürfelt

Klingt der Bass ihres MEGAWORKS 510D nach eingeschlafenen Füßen? Dann sollten sie weiterlesen!


Wenn Creative bei seinen Produkten im Nachhinein einen Fehler entdeckt, zeigt sich die Firma großzügig.

Sound | Das MegaWorks 510D hat ein fehlerhaftes Bauteil. Creative tauscht die Seriennummern B000001 bis B002000 sowie B002801 bis B004200 gegen das Nachfolgesystem MegaWorks THX 5.1 550 und den kleinen MuVo-MP3-Player mit 128 MByte Kapazität. Details gibt es unter 0800-1013796 (10:30 bis 19.00 Uhr).
Info: Creative, 00353-14380000 (de.europe.creative.com)

Im falschen Film?



Wenn die Freundin wieder über das Fernsehprogramm bestimmen will, hilft eine GRAFIKKARTE MIT TV-TUNER.

Grafik | Die Geforce FX 5200 ist passiv gekühlt und besitzt einen TV-Tuner-Chip sowie eine Anschlusszentrale für Audio- und Videoquellen. Im Paket sind eine Fernbedienung sowie NVDVD 2.0 und diverse Videobearbeitungs-Programme enthalten. Der Preis liegt bei 180 Euro.
Info: MSI, 069-408930 (www.msi-computer.de)


Die lautlose Grafikkarte bringt einen TV-Tuner samt Fernbedienung mit.



BESSERWISSER

BERND HOLTMANN ÜBER DIE DVD-ASSIMILATION


Nach dem neuen Urheberrechts-Gesetz sind Backups illegal (Audio-CD, DVD, Spiele), wenn für deren Erstellung wissentlich ein Kopierschutz umgangen wurde.

Tausch-bö(r)se

Vor vier Jahren habe ich mein erstes DVD-Laufwerk gekauft. Filme für die flachen Daten-Riesen gab's damals nur spärlich. Seitdem explodiert der Markt förmlich. Logisch, denn Menschen sind faule Wesen. Ich hab schließlich auch keine Lust, nach 100 Minuten Extreme-Couch-Sitting noch ein fauliges Magnetband zurückzuspulen. Nö, muss nicht sein. Dass die Faulheit bei vielen ganz andere Dimensionen annimmt, stört mich allerdings sehr. Ich meine Raubkopierer. Okay, ich bin für das Recht auf die digitale Privatkopie einer DVD. Schließlich soll mir ein kleiner Kratzer auf meiner *The Gladiator*-DVD beim Gucken keinen Strich durch die Rechnung machen. Ein Backup ist immer gut, wenn man das Original besitzt. Aber einige übertreiben es, und das kotzt mich an. Sie haben doch bestimmt auch den einen oder anderen Pappenheimer in Ihrem Bekanntenkreis? Leute, die wie die Aasgeier durch das Netz kreisen, und selbst die grässlichsten Filme saugen. Alles nur, um die Neuheiten dann in „Die Sammlung" zu integrieren. Tauschbörsen-Nutzer leben nach dem abgewandelten Borg-Leitsatz „Ihr Film wird den unseren hinzugefügt. Widerstand ist zwecklos!" Ist es doch kein Wunder, dass man für einen guten Film auf DVD mittlerweile 20 bis 30 Euro auf die Theke knallen muss, oder?

Reif für's Mausoleum?

Nicht doch! Die NETSCROLL+ TRAVELER setzt nämlich auf einen hochauflösenden optischen Sensor und ist für Links- und Rechtshänder geeignet.

Zubehör | Die NetScroll+ Traveler ist eine optische Drei-Tasten-Maus, die sowohl für Rechts- als auch für Linkshänder geeignet ist. Das Gerät hat eine Auflösung von 800dpi und lässt sich wahlweise am USB- oder PS/2-Port anschließen. Zwei AA-Batterien versorgen die Traveler mit Strom. Der Verkaufspreis liegt bei 24,99 Euro.
Info: Genius, 02173-974321 (www.kye.de)



Besorg's dir billig!



Bis zu 200 Euro können Sie beim Kauf eines neuen Flachbildschirms sparen.

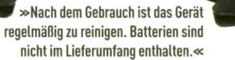
Bei Iiyama können Sie viel Kohle sparen, wenn Sie sich einen neuen TFT-MONITOR kaufen wollen.

Monitore | Hersteller Iiyama hat die Preise für seine aktuellen TFT-Monitore um bis zu 200 Euro reduziert. Das 15-Zoll-Gerät AX3835UT (25 ms Reaktionszeit) wurde um 150 Euro günstiger und kostet mit 499 Euro ebenso viel wie der gleichermaßen reduzierte 17-Zoll-TFT ProLite E430S/B (25 ms Reaktionszeit). Iiyama hat übrigens fast die ganze Flachbildschirm-Palette im Preis gesenkt.
Info: Iiyama, 0800-1003435 (www.iiyama.de)

Nimm's in die Hand!

Was auf den ersten Blick aussieht wie Freudenhaus-Zubehör, entpuppt sich schnell als PC-JOYSTICK von Saitek.

Zubehör | Während der E3 hat Saitek neue Controller für den PC gezeigt. Den Einsteiger-Joystick ST90 gibt es ab sofort auch in Deutschland. Die futuristische Spiele-Hilfe besitzt ausklappbare Standfüße und einen vierstufigen Schubregler, der an einer LED-Anzeige angeschlossen ist. Der empfohlene Verkaufspreis liegt bei 19,99 Euro.
Info: Saitek, 089-5467570 (www.saitek.de)



»Nach dem Gebrauch ist das Gerät regelmäßig zu reinigen. Batterien sind nicht im Lieferumfang enthalten.«

LIES MICH!

INTEL „PRESCOTT"



»Graffiti: Anfängerfehler.«

Infrastruktur | Intel arbeitet mit Hochdruck am Pentium-4-Nachfolger „Prescott". Der Prozessor könnte ein Volltreffer werden und AMDs „Hammer" im Herbst die Schau stehlen. Der neue Prozessor soll neben höheren Taktfrequenzen größere prozessorinterne Zwischenspeicher für mehr Performance besitzen. Der L1-Datencache des Prescott ist mit 16 kByte doppelt so groß wie der des aktuellen Pentium 4. Den L2-Cache vergrößert Intel auf 1 MByte (Northwood: 512 kByte). Wer ein aktuelles Intel-Board mit Springdale- oder Canterwood-Chipsatz besitzt, soll nach Angaben von Intel problemlos aufrüsten können. Ob der Chip später tatsächlich Pentium 5 getauft wird, steht allerdings noch nicht fest.
Info: Intel, 089-991430

USB-EXTENDER



»Gartenschläuche waren früher auch einfacher anzuschließen.«

Zubehör | Zubehör-Spezialist Lindy macht sich Gedanken um zu kurze USB-Kabel von Druckern, Scannern und Digitalkameras und bietet mit dem USB-Extender eine Möglichkeit an, diese mithilfe eines Netzwerkkabels auf bis zu 50 Meter zu verlängern. Mäuse und andere USB-Low-Speed-Devices können sogar bis zu 100 Meter vom PC entfernt betrieben werden.
Info: www.lindy.de, 0621-470050

WD CAVIAR SPECIAL EDITION SERIAL ATA

Festplatten | „WD Caviar Special Edition Serial ATA" heißt die neue Festplattenserie aus dem Hause Western Digital. Die Platte besitzt eine verstärkte SATA-Schnittstelle, die Ausfälle durch Steckerbrüche vermeiden soll. Zudem können die Platten per SATA und mit einem herkömmlichen Vierpol-Stecker mit Strom versorgt werden. Die WD Caviar SE Serial-ATA wird in verschiedenen Bauformen auf den Markt kommen: Ab Juli gibt es Laufwerke mit 120 GByte (170 Euro) und 250 GByte (400 Euro) verfügbar sein. Alle Festplatten arbeiten mit 7.200 Umdrehungen und besitzen acht MByte Zwischenspeicher. Sehr beruhigend: Die mit drei Jahre recht hoch angesetzt Herstellergarantie.
Info: Western Digital, 089-9220060



»Wetten, dass Kollege Sauerteig bei einem Caviar-Produkt nicht zwingend an Netzwerk-Partys denkt?«



In drei Teufels Namen!

Raucht Ihnen wegen der vielen Grafikchip-Bezeichnungen auch der Schädel? PC ACTION hat den Durchblick – und elf GEFORCE-FX-GRAFIKKARTEN verglichen.

Ihren ramponierten Ruf wollen die Grafikkarten-Profis von Nvidia schnellstmöglich wieder aufpolieren. Während wir auf die Geforce-FX-Modelle 5800 und 5600 Ultra nach der ersten Ankündigung viele Monate warten mussten, landeten die neuen FX-5900-Karten überraschend schnell in den Händlerregalen. Im High-End-Bereich hatte sich Ati gerade bei Spielern in den vergangenen acht Monaten einen guten Ruf durch erstklassige 3D-Performance aufgebaut. Die erfolgreichen Grafikkarten mit Radeon 9700/9800 Pro konnten immerhin nur die viel zu lauten Geforce FX 5800 Ultra schlagen. Das haben sich die Kalifornier nicht lange bieten lassen und starten nun die große FX-Attacke. Neben einer brandneuen FX-5900-Ultra-Platine haben wir in diesem Monat zwei FX 5900, zwei FX 5800, sechs FX 5600 und eine FX 5200 getestet.

TAKTVOLL GEHT'S AUCH

Die ersten Informationen rund um die neue FX-5900-Reihe hat Ihnen PC ACTION bereits in Ausgabe 3/03 (S. 162 ff.) geliefert. Aber erst jetzt gibt es erste Hersteller-Versionen. Die größte Überraschung: Je nach Spiel und Qualitätseinstellung liegen abwechselnd die Ati- und die Nvidia-Karten auf dem ersten Platz. Ein generelles Urteil, welcher der beiden Hersteller die schnelleren Platinen anbietet, lässt sich nach unseren Testergebnissen nicht fällen. Jetzt aber zu den einzelnen Grafikkarten.

HÖHER, SCHNELLER, TEURER

Gainward-Grafikkarten mit dem Kürzel GS (Golden Sample) arbeiten stets mit höheren garantierten Taktfrequenzen, sind aber auch teurer. Die FX Ultra/1200 XP GS ist mit 440 MHz/450 MHz DDR getaktet, wenn Sie das beigelegte Programm Expertool starten und den „Enhanced Modus" wählen (siehe Kasten „Wo ist der kleine Unterschied?"). Der Speichertakt liegt dabei sogar höher als der einer FX 5900 Ultra. Durch vorsichtige Übertaktung erreichten wir sogar 520 MHz/485 MHz DDR. Es bleibt aber festzuhalten, dass der höhere Speichertakt kaum Geschwindigkeitsvorteile bringt. Die Kühlungsleistung der Doppel-Lüfter ist gut, die Lüfter an sich aber recht laut. Gainward bietet hier starke, aber teure Übertaktungsleistungen.

GIB MIR TIERNAMEN!

Nein, besser doch nicht. Entgegen den Kollegen von Gainward benennt MSI seine Grafikkarten vergleichsweise intuitiv. So arbeitet auf der FX5900-TD128 ein Geforce FX 5900 mit 128 MByte DDR-Speicher. Auch diese Karte hat zwei Lüfter, jeweils einen auf jeder Seite. Auf der Vorderseite thront ein mächtiger Kühlblock samt 55mm-Lüfter, auf der Rückseite unterstützt ein kleiner 35mm-Lüfter die Chipkühlung. Dieses Gespann arbeitet besonders effektiv und überraschend leise. Die Übertaktungsergebnisse können sich sehen lassen und die 2D-Bildqualität ist gut. Mit dem ebenfalls guten Softwarepaket (siehe Wertungstabelle) wird die FX5900-TD128 zur klaren Kaufempfehlung.

KÜRZER, ABER LAUTER

Als erste Firma stellte uns Terratec ein Vorserienboard mit FX 5900 Ultra zur Verfügung. Die Karte besitzt 256 MByte DDR-Speicher und wird von einem Standard-Lüfter gekühlt.

Im Vergleich zur Referenzkarte (PC ACTION 6/03) hat sich einiges gebessert. Sie ist nicht drei Zentimeter kürzer und besitzt eine bessere 2D-Signalqualität. Der Lüfter arbeitet allerdings mit neun statt sieben Volt und verschuldet die hohe Lautstärke: Mit 4,9 Sone ist die Mystify echt laut.

HIGH-END: WAS BRINGT'S?

Je nach Spiel und Einstellung ist der FX 5900 Ultra zwischen 1 und 15 Prozent schneller als der FX 5900. Kommen hoch aufgelöste Texturen zum Einsatz (*UT 2003*-Engine und *Unreal 2*), profitiert die Ultra von den 256 MByte Grafikspeicher. In Spielen wie *Aquanox 2* punktet sie durch den höheren Chiptakt und liegt 13 Prozent vor der FX 5900. Aber ist dieser kleine Performance-Booster 150 Euro Preisunterschied wert? PC ACTION meint: nein! Selbst den Preis-Leistungsvergleich mit Atis aktuellem Flaggschiff Radeon 9800 Pro verliert die 5900 Ultra. Anders sieht's zwischen FX 5900 und FX 5600 Ultra aus. Die 5900 ist zwar 60 Prozent teurer, dafür 50 bis 70 Prozent schneller.

ALTERNATIVE LÖSUNG

Die beste FX 5800 kommt aus dem Hause Terratec, heißt Mystify 5800 und basiert auf dem Referenzdesign von Nvidia. Ihre Übertaktungsergebnisse sind erstklassig und der verbaute Lüfter im 2D-Modus so gut wie nicht hörbar. Bei 3D-Spielen wird er zwar lauter, stört subjektiv aber nicht. Spieler aufgepasst: Der Grafikkarte liegen die Spiele *Warcraft 3*, *Gun Metal* und *Splinter Cell* bei. Neben den neuen FX-5900-Platinen ist die FX 5800 die einzige Alternative zu den schnellen Grafikkarten mit Radeon 9800 Pro & Co. Wesentlich günstiger ist die V9560 von Asus. Die Geforce-FX-5600-Grafikkarte verwendet 128 MByte DDR-Speicher, der sogar 25 MHz über der Standard-Frequenz von 275 MHz DDR betrieben wird. Die Speicherkühler auf der Vorderseite sind wohl eher als Blickfang gedacht, auf der Rückseite fehlen sie nämlich. Den hochwertigen Speicher mit 3,3 ns Zykluszeit konnten wir auf 333 MHz DDR übertakten. Beim Chiptakt war dagegen schon nach 5 MHz Schluss. Sehr seltsam, denn wir hatten von dem lauten Lüfter (2,4 So-

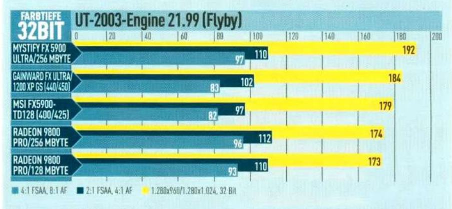
Wo ist der kleine Unterschied?

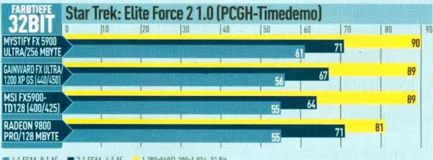
Unterschiedlich viel Grafikspeicher und ein anderer Chiptakt unterscheiden die FX-5900-Varianten.

Name	Chiptakt	Speichertakt	Verwendeter Grafikspeicher	Preis ca.
Geforce FX 5900	400 MHz	425 MHz DDR	128 MByte RAM	400 bis 550 Euro
Geforce FX 5900 Ultra	450 MHz	425 MHz DDR	256 MByte RAM	530 bis 680 Euro

BRETTER, DIE DIE WELT BEDEUTEN

Wenn Sie mehr als 300 Euro für eine neue Grafikkarte locker machen wollen, interessieren Sie sich bestimmt für unsere Flaggschiff-Testergebnisse, oder?





Einstellungen: Athlon XP 3000+, Asus A7N8X Deluxe 1.003 (Nforce2), 512 MByte DDR-RAM, WinXP SP1, DX 9.0a, Nforce2 2.03, Detonator 44.03, Catalyst 3.2

Fazit: Die FX Ultra/1200 XP GS kommt an der FX 5900 Ultra nicht vorbei. Die 9800-Pro-Karten fallen in 1.280x960/1.280x1.024 teilweise hinter die FX-5900-Karten zurück.

GEFORCE-FX-GRAFIKKARTEN IM TEST

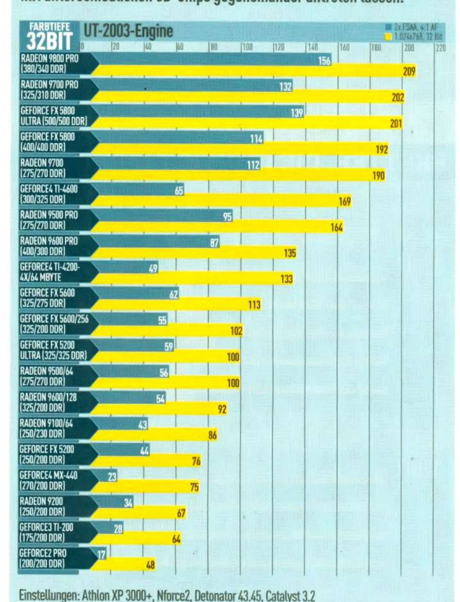


	Mystify 5900 Ultra	FX Ultra/1200 XP GS	FX5900-TD128
Hersteller:	Terratec	Gainward	MSI
Info-Telefon/Preis:	02157-81790/€ 699,-	089-898990/€ 529,-	069-408930/€ 439,-
Preis/Leistung:	Ausreichend	Ausreichend	Befriedigend
Grafikchip:	Geforce FX 5900 Ultra	Geforce FX 5900	Geforce FX 5900
Taktfrequenz Chip/Speicher:	450 MHz/425 MHz DDR	440 MHz/450 MHz DDR (Enhanced Modus)	400 MHz/425 MHz DDR
Speichermenge und -art:	256 MByte DDR-SDRAM (2,2 ns), 256 Bit	128 MByte DDR-SDRAM (2,2 ns), 256 Bit	128 MByte DDR-SDRAM (2,2 ns), 256 Bit
Anschlüsse:	VGA, TV-Out (S-Video)/-In (Kabel), DVI	VGA, TV-Out (S-Video)/-In (Kabel), DVI	VGA, TV-Out (S-Video), DVI
Pixel Shader/Vertex Shader:	Vertex Shader 2.0+; Pixel Shader 2.0+	Vertex Shader 2.0+; Pixel Shader 2.0+	Vertex Shader 2.0+; Pixel Shader 2.0+
Software:	Splinter Cell, Warcraft 3, Gun Metal	Win DVD 4, Expertool	U. a. Photoshop Album SE, Morrowind (e)
Sonstige Ausstattung:	S-Video-Kabel, DVI-VGA	Comp.-/S-Video-Kabel (In/Out), DVI-VGA	S-Video-Kabel, Adapter, DVI-VGA
Sonstige Eigenschaften:	Hardware-Monitor, AGP 8X	Hardware-Monitor, AGP 8X	Hardware-Monitor, AGP 8X
Übertaktbar (Chip/Speicher)	500 MHz/440 MHz DDR	520 MHz/485 MHz DDR	490 MHz/475 MHz DDR
3D-Leistung	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut
Temperatur/Lautstärke	41,6 °C/4,9 Sone	43,7 °C/4,1 Sone	40,5 °C/2,0 Sone
Wertung:	*3D-Platine mit sehr guter 3D-Leistung und viel beigelegter Software* **89%**	*Trotz erhöhter Takt-frequenz gut übertaktbar* **88%**	*Relativ leise High-End-Karte mit guter Ausstattung* **87%**

PC ACTION GOLD

KARTEN AUF DEN TISCH!

Und damit meinen wir natürlich Grafikkarten. Wir haben 20 Platinen mit unterschiedlichen 3D-Chips gegeneinander antreten lassen.



Einstellungen: Athlon XP 3000+, Nforce2, Detonator 43.45, Catalyst 3.2

In Standardmodus ist auch die Geforce4-Ti-Reihe konkurrenzfähig. Erst im Qualitätsmodus zeigen die neuen FX-Karten ihre Stärke. Gegen den Radeon 9800 Pro können sich die Einsteiger-FX-Chips nicht durchsetzen. Nvidia versucht zwar, den 3D-Thron zurückzuerobern, hat in der UT-2003-Engine aber noch Probleme.

ne) etwas mehr erwartet. Auf Wunsch dürfen Sie die Lüfterdrehzahl per Software manuell bremsen. Eine teure, aber gut ausgestattete FX 5600.

ZWEIMAL REFERENZ, BITTE!

Bei ihren FX 5800 vertrauen Terratec und Gainward auf das Referenzdesign. Beide Karten sind wirklich leise. Die Gainward FX Ultra/800 Plus GS ist mit 530 MHz Chiptakt aber besser zu übertakten als die vergleichbare Mystify 5800 von Terratec. Das beigelegte Expertool von Gainward erlaubt es Ihnen, die Taktfrequenz der Platine im 2D-Betriebsmodus in die Höhe zu schrauben. Eine aktualisierte Version vom Gainward-FTP-Server (siehe DVD) erweitert die Funktion auch auf den 3D-Modus. Die FX 5800 von Gainward ist gut, allerdings 50 Euro teurer als die FX Ultra/800 Plus GS und die Mystify 5800.

JETZT WIRD'S WINDIG

Nur 99 Euro kostet die Tornado FX 5200 von Innovision. Die Einsteiger-Grafikkarte besitzt keinen Lüfter und ist lediglich mit 250/200 MHz getaktet. Die 128 MByte DDR-SDRAM ließen sich um bis zu 30 Prozent übertakten, der Grafikchip sogar bis 370 MHz. Interessant: Bei Hersteller Innovision (02775-940140) können Sie gegen einen Altersnachweis und geringe Kosten das Hubschrauber-Spektakel *Comanche 4* nachbestellen. Für Gelegenheitsspieler eine gute Investition. Die Tornado FX 5600 setzt auf den gleichnamigen Nvidia-Chip und wird von einem recht leisen Lüfter gekühlt. Das Übertaktungsergebnis fällt trotz stärkerer Hitzeentwicklung ordentlich aus. Mit 189 Euro ist die Tornado FX 5600 die günstigste FX-5600-Karte im Test.

STARK UND DOCH DURCHSCHNITTLICH

Die FX5600-VTDR setzt auf ein dickes Ausstattungspaket. Highlights sind die Fernbedienung für das MSI Media Center und eine Verteilerbox für Ein- und Ausgänge (S-Video, Composite), die auch als Sendestation für die Fernbedienung dient. Dazu kommen eine üppige Softwaresammlung, Kabel und Adapter. Der Grafikchip Geforce FX 5600 ist mit 325 MHz getaktet und verwaltet 128 MByte DDR-RAM mit 275 MHz DDR. Über einen Diagnosechip lassen sich sogar Temperatur, Spannung und Takt auslesen. In puncto 3D-Leistung ist die Karte nur etwas besser als eine FX 5200 Ultra. Nur durch Übertaktung sind bis zu 15 Prozent mehr drin.

VIEL SPEICHER, ABER LAAANGSAM

Und wieder einmal landet eine Einsteiger-Grafikkarte mit

GEFORCE-FX-GRAFIKKARTEN IM TEST

	Mystify 5800	FX Ultra/800 Plus GS	V9560	FX5600-VTDR128
Hersteller:	Terratec	Gainward	Asus	MSI
Info-Telefon/Preis:	02157-81790/€ 399,-	089-898990/€ 449,-	02102-95990/€ 234,-	069-408930/€ 219,-
Preis/Leistung:	Befriedigend	Befriedigend	Befriedigend	Befriedigend
Grafikchip:	Geforce FX 5800	Geforce FX 5800	Geforce FX 5600	Geforce FX 5600
Taktfrequenz Chip/Speicher:	400/400 MHz DDR	400/400 MHz DDR	325/300 MHz DDR	325/275 MHz DDR
Speichermenge und -art:	128 MByte DDR2-RAM (2,2 ns), 128 Bit	128 MByte DDR2-RAM (2,2 ns), 128 Bit	128 MByte DDR-SDRAM (3,3 ns), 128 Bit	128 MByte DDR-SDRAM (3,6 ns), 128 Bit
Anschlüsse:	VGA, TV-Out (S-Video), DVI	VGA, TV-Out (S-Video), DVI	2x DVI, TV-Out (S-Video)/-In (Kabel)	VGA, TV-Out (S-Video)/-In (Kabel), DVI
Pixel Shader/Vertex Shader:	Vertex Shader 2.0+; Pixel Shader 2.0+	Vertex Shader 2.0+; Pixel Shader 2.0+	Vertex Shader 2.0+; Pixel Shader 2.0+	Vertex Shader 2.0+; Pixel Shader 2.0+
Software:	Splinter Cell, Warcraft 3, Gun Metal	Win DVD 4, Expertool	U. a. Asus DVD, P. Dir. 2.5 ME Pro, Morrowind (e)	U. a. Win DVD 5.1, Winproducer, Morrowind (e)
Sonstige Ausstattung:	Composite-Adapter, DVI-VGA	Composite-Adapter, DVI-VGA	Comp.-/S-Video-Box (In/Out), 2x DVI-VGA	Comp.-/S-Video-Box (In/Out), Fernbed., DVI-VGA
Sonstige Eigenschaften:	Hardware-Monitor, AGP 8X	Hardware-Monitor, AGP 8X	Hardware-Monitor, Lüfterst., AGP 8X	Hardware-Monitor, AGP 8X
Übertaktbar (Chip/Speicher)	520/1.000 MHz	530/1.000 MHz	330/660 MHz	380/650 MHz
Leistung in 1.024x768 / 32 Bit	Sehr gut	Sehr gut	Befriedigend	Befriedigend
Temperatur/Lautstärke	48,1 °C/1,0 Sone	46,9 °C/1,0 Sone	37,9 °C/2,4 Sone	37,8 °C/1,2 Sone
Wertung:	*Sehr gute Spiele-Leistung, besonders leise – einfach empfehlenswert* **83%**	*Etwas höherer Chiptakt, aber trotz schlechterem Softwarepaket teurer* **83%**	*Etwas erhöhter Speichertakt, dafür recht laut* **71%**	*Mittelklasse-Karte mit guter Software und Fernbedienung* **71%**



Durch ein neues Testverfahren können wir die Lautstärke wesentlich besser bestimmen. Statt auf schlecht vergleichbare Angaben wie dB(A) zu setzen, verwenden wir die Maßeinheit Sone.



Leichte Leistungsschwächen bei 3D-Spielen will Asus bei der V9560 (Geforce FX 5600) durch beigelegte Software ausgleichen.

übermäßig viel Grafikspeicher in unseren Testrechnern. Die 256 MByte auf der MSI FX5600-TD256 sind allerdings statt mit den üblichen 275 MHz nur mit 200 MHz getaktet. Da verpufft der eventuelle Vorteil durch die zusätzliche Speichermenge gleich wieder. Die FX5600-TD256 ließ sich außerdem kaum übertakten. Drei beigelegte Spiele, ein Software-DVD-Player, diverse Kabel und der kaum hörbare Lüfter sorgen letztendlich für eine ordentliche, aber keinesfalls überragende Wertung.

MACH DICH NACKIG!

Die Sparkle SP8831DV hat zwar kein großes Ausstattungspaket, erhält aber den Gedächtnispreis für die am besten zu übertaktende FX-5600-Karte im Testfeld. Aus 325/275 MHz DDR haben wir tatsächlich 400 MHz/325 MHz DDR herausgeholt! Das Beste ist jedoch der leise, aber offensichtlich sehr effektive Lüfter. Denn mit 1,5 Sone ist er kaum wahrnehmbar. Wenn Sie auf Dreingaben wie Spiele oder Multimedia-Software verzichten können, sollten Sie zugreifen.

DAS MITTELKLASSE-FAZIT

So richtig empfehlenswert sind die meisten der neuen Geforce-FX-Grafikkarten nicht. Solche mit dem Geforce FX 5200 (128-Bit-Variante!) sind nur im Standardmodus konkurrenzfähig und liegen in etwa auf dem Leistungs-Niveau einer Geforce3 Ti-200 mit 64 MByte. Die bisher verfügbaren Radeon-9200-Karten mit 64 MByte sind langsamer. FX 5200 Ultra und FX 5600 liegen bei Spielebenchmarks eng beisammen. Hier sollten Sie nach dem Preis entscheiden. Fest steht jedenfalls: *Doom 3* und *Half-Life 2* werden vermutlich nur ab einer FX 5800 oder einer Radeon 9700 Pro in vollen Details flüssig laufen.

BERND HOLTMANN

Was für eine Frage!

Sie haben da noch was nicht begriffen? Kein Problem, denn PC ACTION hat die wichtigsten Antworten.

ICH HABE EINE GEFORCE2/ GEFORCE3. LOHNT SICH DER UMSTIEG AUF EINE GEFORCE FX 5200?
Nur bedingt. Die FX 5200 in der Version mit 128 MByte und 128 Bit Speicheranbindung ist zwar generell etwas schneller als eine Geforce2 Pro. Bei aktivierter Kantenglättung und eingeschaltetem anisotropen Filter sackt die Geschwindigkeit aber stark ab. Besser fahren Sie mit dem Auslaufmodell einer Geforce4 Ti-4200 oder aber einer Geforce FX 5600 Ultra oder Radeon 9600 Pro.

LOHNT SICH DAS AUFRÜSTEN EINER GEFORCE4 TI-4200 ZU EINER FX 5600 ULTRA?
Nur wenn Sie im Standardmodus ohne Kantenglättung und anisotropen Filter spielen. Wollen Sie darauf nicht verzichten, bringen Ihnen nur Grafikkarten ab einer Geforce FX 5800 oder Radeon 9500 Pro aufwärts mehr Leistung.

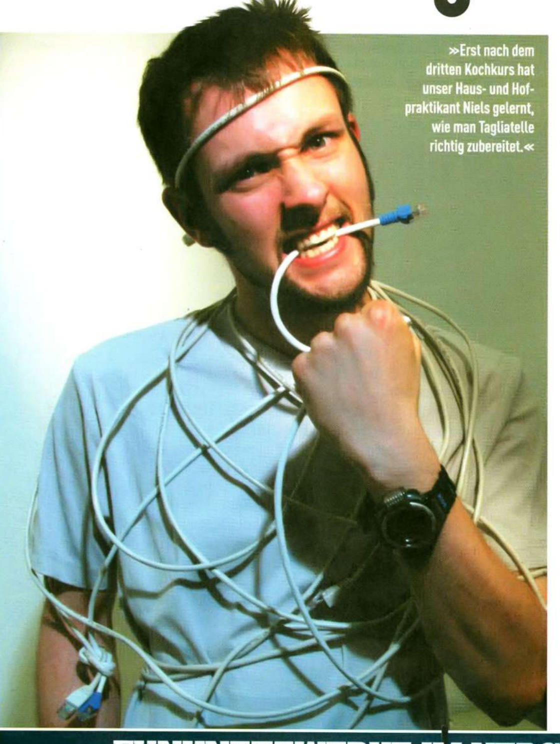
WELCHE GRAFIKKARTEN BIETEN DAS BESTE PREIS-LEISTUNGS-VERHÄLTNIS?
Ältere Platinen mit Geforce4 Ti-4200 erhalten Sie als Restposten bereits ab 130 Euro. Rarer gesät sind Boards mit Atis Radeon 9500 Pro – sie werden schon lange nicht mehr hergestellt, sind aber immer noch sehr empfehlenswert. Der Nachfolge-Grafikchip Radeon 9600 Pro ist etwas langsamer, bietet aber trotzdem noch vergleichsweise viel Leistung fürs Geld.

GEFORCE-FX-GRAFIKKARTEN IM TEST



	Tornado FX 5600	FX5600-TD256	SP8831DV	Tornado FX 5200
Hersteller:	Innovision	MSI	Sparkle	Innovision
Info-Telefon/Preis:	05932-50450/€ 189,-	069-408930/€ 229,-	01805-905040/€ 199,-	05932-50450/€ 99,-
Preis/Leistung:	Befriedigend	Befriedigend	Befriedigend	Gut
Grafikchip:	Geforce FX 5600	Geforce FX 5600	Geforce FX 5600	Geforce FX 5200
Taktfrequenz Chip/Speicher:	325/275 MHz DDR	325/200 MHz DDR	325/275 MHz DDR	250/200 MHz DDR
Speichermenge und -art:	128 MByte DDR-SDRAM (3,6 ns), 128 Bit	256 MByte DDR-SDRAM (5 ns), 128 Bit	128 MByte DDR-SDRAM (3,6 ns), 128 Bit	128 MByte DDR-SDRAM (5 ns), 128 Bit
Anschlüsse:	VGA, TV-Out (S-Video)/-In (Kabel), DVI	VGA, TV-Out (S-Video), DVI	VGA, TV-Out (S-Video)/-In (Kabel), DVI	VGA, TV-Out (S-Video), DVI
Pixel Shader/Vertex Shader:	Vertex Shader 2.0+; Pixel Shader 2.0+	Vertex Shader 2.0+; Pixel Shader 2.0+	Vertex Shader 2.0+; Pixel Shader 2.0+	Vertex Shader 2.0+; Pixel Shader 2.0+
Software:	Win DVD 4, Win DVD Creator	U. a. Win DVD 5.1, Morrowind (e), Duke N. MP (e)	Power Director 2.1 ME Pro	Win DVD 4, Win DVD Creator
Sonstige Ausstattung:	S-Video-Splitk. (In/Out), Comp.-Kabel, DVI-VGA	S-Video-Kabel, Adapter, DVI-VGA	Comp.-/S-Video-Splitk. (In/Out), S-Video, DVI-VGA	Composite-Kabel, DVI-VGA
Sonstige Eigenschaften:	Hardware-Monitor, AGP 8X	AGP 8X	AGP 8X	AGP 8X
Übertaktbar (Chip/Speicher)	360/660 MHz	360/430 MHz	400/650 MHz	370/550 MHz
Leistung in 1.024x768 / 32 Bit	Befriedigend	Befriedigend	Befriedigend	Befriedigend
Temperatur/Lautstärke	48,8 °C/1,8 Sone	34,1 °C/1,0 Sone	39,7 °C/1,5 Sone	44,6 °C/lautlos (Passivkühlung)
Wertung:	*Befriedigende Spieleleistung, wird besonders warm, ist aber recht günstig* **70%**	*Gutes Softwarepaket, leiser Lüfter und ein niedrigerer Standard-Takt* **69%**	*Lässt sich gut übertakten und ist weder besonders laut noch schnell* **69%**	*Nicht hörbar, gut zu übertakten, bei 3D-Spielen Mittelmaß* **63%**

Ich wär' so gerne Funk-tionär



»Erst nach dem dritten Kochkurs hat unser Haus- und Hofpraktikant Niels gelernt, wie man Tagliatelle richtig zubereitet.«

Durch die Decke bohren, am Türrahmen verlegen oder unterm Teppich: Es gibt viele Möglichkeiten, um Netzwerkkabel zu verlegen. Aber wozu der Aufwand, wenn's viel einfacher geht?

Funknetze sind in. Das liegt nicht zuletzt daran, dass erst vor kurzem ein neuer Standard für die kabellosen Netzwerk-Adapter verabschiedet wurde. 802.11g heißt der aktuelle WLAN-Standard und bietet eine maximale Übertragungsrate von 54 MBit/s oder rund 8 MByte pro Sekunde. Der G-Standard ist mit dem älteren 802.11b (11 MBit/s) voll kompatibel, da beide auf dem gleichen Frequenzband arbeiten. Die ältere WLAN-Garde wechselt mittlerweile für relativ wenig Geld den Besitzer. Lohnen sich die neuen 54-MBitter? Wir haben das beste Modell mit der neuen Technik getestet und mit einem Modell der B-Generation verglichen.

DER SIEGER UND DER PREISTIPP

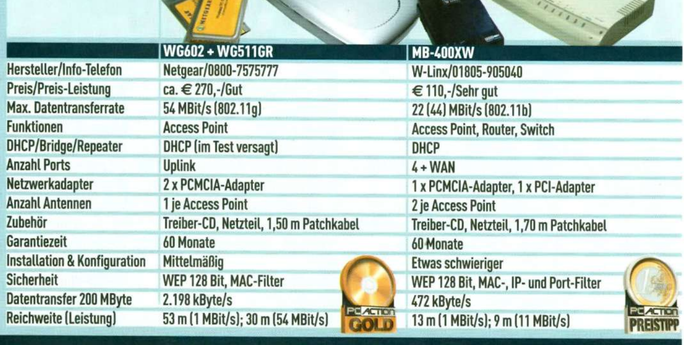
Mit 50 Metern Reichweite und enorm hohen Übertragungsraten hat das Set aus dem Netgear WG602 und dem WG-511GR den Testsieg errungen. Satte 2,1 MByte/s übertrug das Paket bei 30 Metern Abstand! Bei 50 Metern lag die Übermittlungsrate immerhin bei einem MBit/s. Schlechter fällt das Urteil bei den Sicherheitsmaßnahmen und der Ausstattung aus. Außerdem ist der Access Point nicht als Router oder Switch einzusetzen. Etwas günstiger kommen Sie beim W-Linx MB-400XW weg. Es setzt auf den B-Standard und ist zum Surfen, Mailen und Internetspielen genau das Richtige. Sein Setup-Menü sieht zwar dilettantisch aus. Dafür kostet das Paket auch nur 110 Euro. Die Basisstation dient als Router und 4-Port-Switch und lässt sich recht problemlos in ein bestehendes Netzwerk einbinden. Für einen zweiten USB-Adapter berappen Sie aber zusätzliche 50 Euro. Eine deutsche Anleitung fehlt, also müssen Sie auf Ihre Englischkenntnisse vertrauen. Die Leistungswerte des W-Linx-Sets sind mittelmäßig: Ab 13 Metern sinkt die Datentransferrate auf 1 MBit/s, auf neun Metern Distanz überträgt das Set immerhin 11 MBit/s.

LOHNT SICH DAS ÜBERHAUPT?

Auch wenn die Funkreichweite mit dem G-Standard nicht gestiegen ist, hat sich die Datenübertragungsrate im Vergleich zu den B-Geräten nahezu verfünffacht! Den maximalen Wert von 8 MByte pro Sekunde (54 MBit/s) erreichen die neuen Geräte so gut wie nie. Dennoch ist die G-Generation eher etwas für Anwender, die oft große Datenmengen übertragen wollen. Für das gelegentliche Netzwerk-Spiel per Funknetzwerk reicht ein älteres, aber günstigeres B-Modell wie das von W-Linx vollkommen aus.

BERND HOLTMANN

FUNKNETZWERKE IM VERGLEICHSTEST



	WG602 + WG511GR	MB-400XW
Hersteller/Info-Telefon	Netgear/0800-7575777	W-Linx/01805-905040
Preis/Preis-Leistung	ca. € 270,-/Gut	€ 110,-/Sehr gut
Max. Datentransferrate	54 MBit/s (802.11g)	22 (44) MBit/s (802.11b)
Funktionen	Access Point	Access Point, Router, Switch
DHCP/Bridge/Repeater	DHCP (im Test versagt)	DHCP
Anzahl Ports	Uplink	4 + WAN
Netzwerkadapter	2 x PCMCIA-Adapter	1 x PCMCIA-Adapter, 1 x PCI-Adapter
Anzahl Antennen	1 je Access Point	2 je Access Point
Zubehör	Treiber-CD, Netzteil, 1,50 m Patchkabel	Treiber-CD, Netzteil, 1,70 m Patchkabel
Garantiezeit	60 Monate	60 Monate
Installation & Konfiguration	Mittelmäßig	Etwas schwieriger
Sicherheit	WEP 128 Bit, MAC-Filter	WEP 128 Bit, MAC-, IP- und Port-Filter
Datentransfer 200 MByte	2.198 kByte/s	472 kByte/s
Reichweite (Leistung)	53 m (1 MBit/s); 30 m (54 MBit/s)	13 m (1 MBit/s); 9 m (11 MBit/s)
Wertung:	Hohe Reichweite und Geschwindigkeit; Mittelklasse-Sicherheit 82%	Niedrige Transferrate, gute Sicherheitsfunktionen und sehr günstig 71%

PC ACTION GOLD — PC ACTION PREISTIPP



P4 gewinnt!

Schlecht gespielt oder einfach nicht aufgepasst? Athlon-XP-Prozessoren sind zwar günstiger, aber Intel hält mit dem 3.200-MHz-P4 den neuen Geschwindigkeitsrekord.

Intel will es wissen. Mit einer Neuauflage des Pentium 4 holt der Prozessor-Riese jetzt gegen die preisgünstigeren Athlon-XP-CPUs aus. Das neueste P4-Modell gibt es in den Taktfrequenzen zwischen 2.400 und 3.200 MHz, wobei das Chip-Innere auf dem bisher verbauten Northwood-Kern basiert. Statt an den Innereien zu basteln, hat Intel an der Geschwindigkeit des Frontside-Bus (FSB) gearbeitet. Weil die fabrikfrischen Chips einen FSB-Takt von 200 MHz besitzen (800 MHz effektiv), spendiert man ihnen das Buchstaben-Anhängsel „C". Die bislang verkauften „B"-Modelle unterstützten lediglich 133 MHz FSB (533 MHz effektiv). Dumm nur, dass diese Kürzel nicht in jeder Preisliste aufgeführt sind. Also halten Sie beim CPU-Kauf die Augen offen, Sie wollen doch nicht etwa den langsameren Vorgänger kaufen, oder?

DAS MUSST DU WISSEN!

Der Pentium 4 C mit 2.400 MHz ist für 200 Euro das Schnäppchen der neuen Prozessorgeneration. Immer noch akzeptabel ist der Preis des 2.600-MHz-Modells. Denn das liefert trotz 50 Euro Aufpreis bei Tests immerhin sechs Prozent mehr Leistung. Der Pentium 4 2.800C bietet dagegen durchschnittlich elf Prozent mehr als der mit 2.400 MHz getaktete Pentium 4, ist aber satte 55 Prozent teurer. Je teurer die Prozessoren werden, desto schlechter wird das Preis-Leistungs-Verhältnis: Der 3.200C bietet nur 20 Prozent mehr Performance und kostet dabei 640 Euro. Damit ist er 258 Prozent teurer als der Pentium 4 2.800C. Nur Performance-Süchtige mit ausreichend dickem Finanzpolster sollten zugreifen.

OB SICH DAS LOHNT?

Die neue C-Klasse ist eine gute Erweiterung der Pentium-4-Familie. Der FSB-Nachbrenner macht sich aber erst ab 2.800 MHz richtig bemerkbar. Bei niedriger getakteten CPUs lohnt sich der Umstieg nur dann nicht, wenn Sie bislang einen P4 B besitzen. Den etwas älteren P4 mit Willamette-Kern tauschen Sie besser durch eines der neueren Modelle aus. Intel fertigt natürlich Mainboard-Chipsätze, welche die neuen Prozessoren unterstützen. Der teure Canterwood (i875P) bildet dabei die Leistungs-Speerspitze. Die etwas leistungsschwächere Springdale-Familie (i865PE, i865P und i865G) bedient den Lowcost-Markt.

200 MHZ? DA MACH ICH NICHT MIT!

Mit einer Ausnahme sind alle Chipsätze für 200 MHz FSB ausgelegt. Nur der i865P tanzt aus der Reihe und versteht sich lediglich auf FSB100 und 133 MHz. Intels i875P ist mit der Peformance Acceleration Technology (PAT) ausgestattet, die Springdale-Familie nicht – zumindest nicht offiziell. Hinter PAT verbergen sich Chipsatz-Optimierungen, die drei bis fünf Prozent mehr Leistung freisetzen. Asus hat auf seinen i865PE-Mainboards trotzdem PAT freischalten können – uns freut's, denn so bekommen Käufer Canterwood-Performance zum niedrigeren Springdale-Preis. Theoretisch sollte ein i865PE-Mainboard

Was für eine Frage!

Sie haben da noch was nicht begriffen? Kein Problem, denn PC ACTION hat die wichtigsten Antworten.

BEI WEM BEKOMM ICH EIGENTLICH MEHR FÜR MEIN GELD: AMD ODER INTEL?
In der Regel sind Intel-PCs etwas teurer, besonders wenn es gleichzeitig noch eine passende Hauptplatine von Intel sein soll. Die i865PE-Platinen für um die 130 Euro mögen zwar verlockend günstig erscheinen, allerdings sind die Prozessoren dafür nach wie vor recht teuer. Mit den neuen P4-Modellen hat sich das Preis-Leistungs-Verhältnis aber deutlich gebessert.

WELCHES MAINBOARD BRAUCH ICH: SPRINGDALE-PE ODER CANTERWOOD?
Einige Springdale-PE-Platinen sind schneller und günstiger als einzelne Canterwood-Mainboards. Das liegt am von einzelnen Herstellern freigeschalteten PAT – einer geschwindigkeitsfördernden Technik, über die die Springdale-Chips theoretisch nicht verfügen dürften. Das Asus P4P800 ist eine dieser empfehlenswerten Springpale-PE-Platinen.

WIE SCHALTE ICH DIESES PAT AUF MEINER SPRINGDALE-PLATINE EIN?
Die Optimierungsfunktion finden Sie im BIOS. Die Hersteller Asus, Aopen, Abit, Epox und MSI bieten bereits jetzt oder in naher Zukunft aktuelle BIOS-Versionen mit PAT an. Im Normalfall setzen Sie die Option im BIOS nur auf „Enabled" oder „Auto". Bei technischen Details hilft Ihnen der Hersteller. Um PAT nutzen zu können, brauchen Sie einen P4 für 200 MHz FSB und DDR400-RAM.

mit aktiviertem PAT so flink sein wie eine Canterwood-Platine. Das Asus P4P800 ist aber schneller als alle getesteten Canterwood-Mainboards. Asus verwendet für das neue Feature aber nicht den Namen PAT, sondern Hyperpath. Aopen, Abit und Epox haben inoffiziell übrigens auch BIOS-Versionen mit der PAT-Optimierung angekündigt.

DAS BESTE UND DAS BILLIGSTE

Die Hyperpath-Technik des Asus P4P800 ließ sich trotz eigener Schalter-Option im BIOS nicht abschalten. Auch die manuellen Einstellungen für den Speichertakt ignoriert das Mainboard konsequent. Hier sollte Asus etwas nachbessern. Dafür kann sich die Ausstattung sehen lassen: RAID-Funktionen für die beiden Laufwerks-Schnittstellen Serial-ATA und IDE, dazu Firewire und Gigabit-LAN. Von bis zu acht möglichen USB-Ports nutzt die Platine tatsächlich nur vier. Mit einer zusätzlichen Slotblende hätte man die brachliegenden zwei Anschlüsse auch noch verwenden können. Das BIOS ist robust und sorgt dafür, dass das P4P800 Deluxe selbst bei vollen Speicher-Steckplätzen und härtesten RAM-Einstellungen vollkommen fehlerfrei arbeitet. Die hohe Performance, die Stabilität und die gute Ausstattung sprechen für sich und machen das P4P800 Deluxe zum Testsieger. Das Preistipp-Mainboard von Intel kostet 35 Euro weniger und dient eher als robuster Unterbau für günstige P4-Rechner. Für Übertakter ist die Platine vollkommen uninteressant, da sich weder CPU-Spannung noch FSB flexibel einstellen lassen.

BERND HOLTMANN

GUT, DASS WIR VERGLICHEN HABEN!

Anhand aller Spiele-Benchmarks haben wir die Leistung aktueller PC-Systeme verglichen – und dabei hat Intel die Nase vorn.



Einstellungen: 32 Bit Farbtiefe, keine Kantenglättung, kein anisotroper Filter, 512 MByte RAM, Windows XP + Service Pack 1, aktuelle Chipsatz- und Grafikkartentreiber

Fazit: Der Pentium 4 C mit 3.000 und 3.200 MHz setzt sich gegen den Athlon XP durch. Auch auf einem Canterwood-Mainboard (i865PE) überholt er AMDs schnellste CPU.

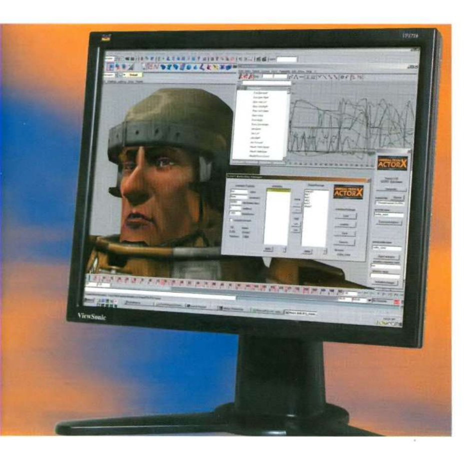
PENTIUM-4-MAINBOARDS IM TEST



	P4P800	865PE Neo2-FIS2R	4PDA2+	D865PERL
Hersteller/Preis	Asus/€ 165,-	MSI/€ 180,-	Epox/€ 174,-	Intel/€ 130,-
Info	02102-95990	069-408930	09241-99170	089-991430
Chipsatz/CPU-Typen	i865PE/Pentium 4, Celeron	i865PE /Pentium 4, Celeron	i865PE/Pentium 4, Celeron	i865PE/Pentium 4, Celeron
BIOS-Version/Platinenversion	1.07/1.02	1.02/1	11.04.03/1.0	RL86510A.86A.0017.D/01
Preis-Leistung	Gut	Gut	Befriedigend	Gut
AGP-/PCI-/ISA-Slots	AGP8X/5/0	AGP8X/5/0	AGP8X/5/0	AGP8X/5/0
Anschlüsse USB/Riser/IrDA	4/0/1	6/0/1	4/0/1	6/0/1
Speicherart/Anzahl Bänke	4xDDR-SDRAM	4xDDR-SDRAM	4xDDR-SDRAM	4xDDR-SDRAM
Software-Paket	3Deep E-Color, Silent Tek, HW Monitor	PC-Cillin 2002	Nort. Ghost 7, PC-Cillin 2002, Magicbios	Win DVR Lite, Internet Security 2003
Onboard-Sound	AD1985 (AC97)	CMI 9739A (AC97)	CMI 9739A (AC97)	AD 1985 (AC97)
Sonstige Ausstattung	IDE/RAID-Controller, GB LAN, Firew.	IDE/SATA/RAID-Contr., GB LAN, Firew.	Diag-LED, je RAID- und SATA-Controller	GB LAN, Firewire, USB-Blende
Laufwerksmodi (DMA, SATA)	DMA 33/66/100/133, SATA 150	DMA 33/66/100/133, SATA 150	DMA 33/66/100/133, SATA 150	DMA 33/66/100/133, SATA 150
Frontside-Bus (realer FSB)	100 - 400 MHz/200,5 MHz	100 - 500 MHz/200,9 MHz	100 - 350 MHz/ 200,9 MHz	–/200 MHz
Spiele-Performance	Sehr gut	Gut*	Gut	Gut
Übertaktung	Gut geeignet	Gut geeignet	Bedingt geeignet	Ungeeignet
Kompatibilitätstest	Bestanden	Speicherprobleme	Bestanden	Bestanden
Wertung:	*Schnell, stabil und besonders gut ausgestattet* **90%**	*Dynamische Übertaktung lässt sich nicht ausschalten* **86%**	*Deutsche Anleitung als PDF, dickes Softwarepaket* **82%**	*Für Standard-PCs akzeptabel, für Übertakter nutzlos* **65%**

PC ACTION GOLD — PC ACTION PREISTIPP

* Abgewertet wegen dynamischen Overclockings



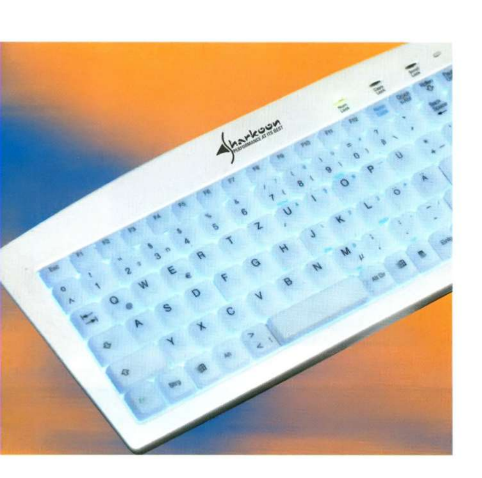
Viewsonic VP171b

Die maximale Auflösung von diesem 17-Zoll-Flüssigkristallbildschirm liegt bei 1.280x1.024 Bildpunkten. Er besitzt zwei analoge D-Sub-Eingänge und einen digitalen DVI-Eingang. Entsprechende RGB- und DVI-Kabel liegen dem Gerät bei. Viewsonic gibt für das VP171b eine Reaktionszeit von 16 Millisekunden an, wir maßen lediglich 23 Millisekunden – das ist aber ein guter Wert. Im subjektiven Test können wir dem Monitor volle Spieletauglichkeit bescheinigen. Selbst beim Ego-Shooter *Unreal 2* treten keine störenden Schlieren auf. Ebenfalls gute Ergebnisse erzielt der VP171b bei Farbbrillanz, Helligkeitsverteilung und Bildschärfe. Auch das Bildschirmmenü des LCDs ist übersichtlich und spielend einfach zu bedienen. Für Spieler ein sehr empfehlenswerter, aber teurer Flachmann *(bh)*

Produktname:	VP171b
Hersteller:	Viewsonic
Preis/Termin:	€ 599,-/Erhältlich
Webseite:	www.viewsonic.de
Telefon:	02154-91880
Preis/Leistung:	Befriedigend

Ausstattung: 83%
Eigenschaften: 73%
Leistung: 89%
Gesamt: **85%**

„Alles, was Spieler brauchen: niedrige Reaktionszeit, hohe Bildqualität und ein übersichtliches Menü – allerdings etwas teuer."



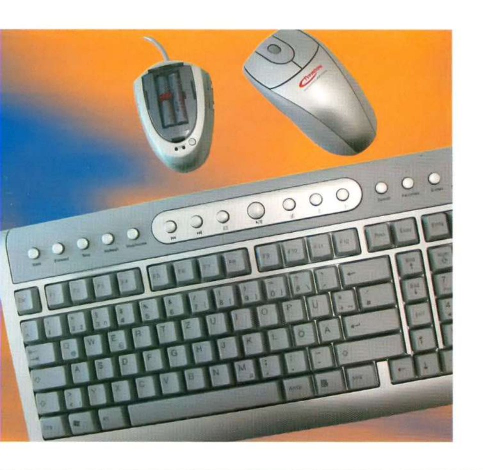
Luminous Keyboard

Ein echter Hingucker sind die neuen, hintergrundbeleuchteten Tastaturen. Mit den Maßen 32,5x15x2,5 Zentimetern ist das Luminous Keyboard leicht zu transportieren. Das blau beleuchtete Tastenfeld ist besonders in Umgebungen mit schlechten Lichtverhältnissen nützlich – wie zum Beispiel bei LAN-Partys. So treffen Sie jede Taste, selbst wenn es stockdunkel ist. Per Knopf können Sie die Beleuchtung an- und ausschalten. Mit 1,4 Metern ist das Anschlusskabel knapp bemessen, dafür macht der PS/2-Anschluss Treiber oder Zusatz-Software überflüssig. Da sich der Tastenanschlag aber stark an dem einer Notebook-Tastatur orientiert, ist das Luminous Keyboard für Langzeit-Spieler nicht gut geeignet. Auch die abgeänderte Tastenanordnung sowie die Größe bereiten Spielern Probleme. *(bh)*

Produktname:	Luminous Keyboard
Hersteller:	Sharkoon
Preis/Termin:	€ 39,-/Erhältlich
Webseite:	www.sharkoon.com
Telefon:	06403-775610
Preis/Leistung:	Befriedigend

Ausstattung: 63%
Eigenschaften: 65%
Leistung: 62%
Gesamt: **63%**

„Trotz Coolness-Faktor kaum für Spieler geeignet: Tastenanschlag zu weich, Tastatur zu klein und keine Handablage."



Cordless Navigator FM

Das Cordless Desktop FM ist ein Paket aus Funk-Tastatur und Funk-Maus. Die Tastatur ist sehr solide verarbeitet, hat einen angenehm festen Anschlag, verzichtet aber auf eine Handablage. Neben den Standardtasten besitzt sie noch 17 programmierbare Sondertasten. Die Maus arbeitet mit einer Auflösung von 800 dpi, besitzt zwei Tasten und ein leichtgängiges Scroll-Rad. Die Empfangseinheit wird per PS/2-Stecker angeschlossen und dient als Ladegerät für zwei zusätzlich mitgelieferte AAA-Akkus. Die Installation verlief dank Handbuch, Treibern und Software problemlos. Mit vier Metern Übertragungsreichweite übertrifft die Leistung sogar die Hersteller-Angabe. Die leichte Maus reagiert genau, leidet bei schnellen Bewegungen aber unter einer leichten Verzögerung. *(bh)*

Produktname:	Cordless Navigator FM
Hersteller:	Typhoon
Preis/Termin:	€ 39,-/Erhältlich
Webseite:	www.typhoonline.com
Telefon:	0681-988060
Preis/Leistung:	Gut

Ausstattung: 80%
Eigenschaften: 78%
Leistung: 71%
Gesamt: **73%**

„Günstiges Tastatur-Maus-Paket mit Funktechnik, guter Ausstattung und akzeptabler Leistung. Durchaus für Spieler geeignet."


STAR SERIE
PROCYON
STAR SERIE
ALBERION
DER 6 IN 1 CARDREADER PROCYON LIEST UND BESCHREIBT SO ZIEMLICH ALLES WAS SICH SPEICHERKARTE NENNEN DARF. INKL. 4 WECHSELBARER FRONTBLENDEN
DER LÄRM HAT EIN ENDE: AB JETZT REGELT DAS DIE 4-FACH LÜFTERSTEUERUNG ALBERION UND DIES DANK BELEUCHTETER DREH-SCHALTER SOGAR IM STOCKDUNKELN.


REVOLTEC
REVOLUTION TECHNOLOGY
REBOOT YOUR MIND
WWW.REVOLTEC.NET


DAS DESIGNGEHÄUSE MIT WINDOW KIT VERMAG IM DUNKELN NICHT MEHR SO RECHT ZU ÜBERZEUGEN? DANN WIRD ES HÖCHSTE ZEIT FÜR DIE ULTRAHELLEN REVOLTEC KALTLICHTKATHODEN-LÜFTERGITTER.
REVOLTEC AVALANCHE
TECHNISCH GESEHEN REVOLTECS PRUNKSTÜCK UND ZUR ZEIT EINER DER BESTEN KÜHLER, DIE ES GIBT
DAS NEUESTE GAME MIT DER MEGA-GRAFIK IST BEIM ENDGEGNER DANK CHIPÜBERHITZUNG MAL WIEDER ABGESTÜRZT? DAS WÄRE MIT DEM REVOLTEC VGA COOLER BUNDLE GARANTIERT NICHT PASSIERT!

Geile Teile

Wenn Sie schon Kohle für Hardware übrig haben, kaufen Sie die richtige. Wir sagen Ihnen, welche!

DIE BESTEN GRAFIKKARTEN BIS 200 EURO

MODELL	HERSTELLER	3D-CHIP	PREIS	SPEICHER	TAKTUNG CHIP/SPEICHER	WERTUNG
G4TI4200-TD8X	MSI	Geforce4 Ti-4200-8X	Ca. € 195,-	128 MByte DDR-SDRAM	250/256 MHz (DDR)	82%
G4 Ti-4200 Turbo	Albatron	Geforce4 Ti-4200	Ca. € 200,-	64 MByte DDR-SDRAM	250/250 MHz (DDR)	82%
3DP Radeon 9000 Pro	Hercules	Radeon 9000 Pro	Ca. € 140,-	64 MByte DDR-SDRAM	275/275 MHz (DDR)	82%
Tachyon Radeon 9000 Pro	Tyan	Radeon 9000 Pro	Ca. € 150,-	64 MByte DDR-SDRAM	275/290 MHz (DDR)	82%
Geforce4 Ti-4200	Prolink	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 180,-	128 MByte DDR-SDRAM	250/250 MHz (DDR)	82%
Radeon 9500	Connect 3D	Radeon 9500	Ca. € 175,-	128 MByte DDR-SDRAM	275/270 MHz (DDR)	80%
Maya II Radeon 9500	Gigabyte	Radeon 9500	Ca. € 200,-	64 MByte DDR-SDRAM	275/270 MHz (DDR)	80%
Gladiac 9500	Neue Elsa GmbH	Radeon 9500	Ca. € 200,-	64 MByte DDR-SDRAM	275/270 MHz (DDR)	80%
SP7200T2 Pure	Sparkle	Geforce4 Ti-4200	Ca. € 159,-	64 MByte DDR-SDRAM	250/250 MHz (DDR)	80%
Atlantis Radeon 9000Pro	Sapphire	Radeon 9000 Pro	Ca. € 150,-	64 MByte DDR-SDRAM	275/275 MHz (DDR)	80%
G4MX-460-VT	MSI	Geforce4 MX-460	Ca. € 180,-	64 MByte DDR-SDRAM	300/275 MHz (DDR)	80%

DIE BESTEN GRAFIKKARTEN AB 200 EURO

MODELL	HERSTELLER	3D-CHIP	PREIS	SPEICHER	TAKTUNG CHIP/SPEICHER	WERTUNG
Atlantis Rad. 9700 Pro Ultimate Edition	Sapphire	Radeon 9700 Pro	Ca. € 520,-	128 MByte DDR-SDRAM	325/310 MHz (DDR)	93%
Tachyon G8700 Pro	Tyan	Radeon 9700 Pro	Ca. € 450,-	128 MByte DDR-SDRAM	325/310 MHz (DDR)	93%
Gladiac 9700 Pro LE	Neue Elsa GmbH	Radeon 9700 Pro	Ca. € 500,-	128 MByte DDR-SDRAM	325/310 MHz (DDR)	92%
Winfast A300	Leadtek	GeforceFX 5800 Ultra	Ca. € 540,-	128 MByte DDR-II-SDRAM	500/1.000 MHz (effektiv)	91%
FX5800 Ultra-TD	MSI	GeforceFX 5800 Ultra	Ca. € 560,-	128 MByte DDR-II-SDRAM	500/1.000 MHz (effektiv)	91%
Mystify 5800 Ultra	Terratec	GeforceFX 5800 Ultra	Ca. € 630,-	128 MByte DDR-II-SDRAM	500/1.000 MHz (effektiv)	90%
Ultra/750-8X XP GS	Gainward	Geforce4 Ti-4800 SE	Ca. € 250,-	128 MByte DDR-SDRAM	275/225 (DDR)	90%
Winfast A280 TD VIVO	Leadtek	Geforce4 Ti-4800 SE	Ca. € 220,-	128 MByte DDR-SDRAM	275/225 (DDR)	86%
3D Prophet Rad. 9500	Hercules	Radeon 9500 Pro	Ca. € 289,-	128 MByte DDR-SDRAM	275/270 MHz (DDR)	85%
3D Prophet Rad. 9700	Hercules	Radeon 9700	Ca. € 380,-	128 MByte DDR-SDRAM	275/270 MHz (DDR)	85%
Medusa GF4 Ti-4800 SE	Albatron	Geforce4 Ti-4800 SE	Ca. € 240,-	128 MByte DDR-SDRAM	275/270 MHz (DDR)	84%

DER PREISTIPP-PC € 1.101,-

Alle drei PC-Preise inkl. € 265,- Pauschale für DVD-/Floppy-Laufwerk, Maus, Tastatur und Windows-Lizenz

KOMPONENTE	PRODUKTNAME	PREIS	WEBADRESSE	TELEFON
Prozessor	AMD Athlon XP 2500+ (Barton)	€ 96,-	www.e-bug.de	05187-300604
Kühler	Noiseblocker NB-Acup Silent II	€ 40,-	www.noiseblocker.de	02103-255714
Mainboard	MSI K7N2 Delta-L (Nforce2 Ultra 400)	€ 90,-	www.norskit.de	0700-66775480
Arbeitsspeicher	2x 256 MByte DDR333 CL2,5 Infineon	€ 70,-	www.snogard.de	02234-9661333
Grafikkarte	Enmic Radeon 9500 Pro	€ 201,-	www.mb-it.de	05932-50450
Soundkarte	Hercules Fortissimo III	€ 61,-	www.fortknox.de	0800-3678566
Festplatte	Seagate Barracuda IV, 80 Gigabyte	€ 109,-	www.avitos.de	01805-606065
Gehäuse	Chieftec CS-601	€ 69,-	www.listan.de	040-73676860

DER EINSTEIGER-PC € 721,-

KOMPONENTE	PRODUKTNAME	PREIS	WEBADRESSE	TELEFON
Prozessor	AMD Athlon XP 2400+	€ 81,-	www.e-bug.de	05187-300604
Kühler	Titan TTC-D5TB (F/CU 35)	€ 16,-	www.pc-cooling.de	04392-91610
Mainboard	Elitegroup K7VTA3 V5 (KT333)	€ 53,-	www.snogard.de	02234-9661333
Arbeitsspeicher	256 MByte DDR333 CL2,5 Infineon	€ 36,-	www.e-bug.de	05187-300604
Grafikkarte	Sapphire Ati Radeon 9100	€ 69,-	www.fortknox.de	0800-3678566
Soundkarte	Terratec Aureon 5.1 Fun	€ 38,-	www.avitos.de	01805-606065
Festplatte	ST360015A, 60 Gigabyte, 7.200 U/Min.	€ 84,-	www.alternate.de	01805-905040
Gehäuse	Intertech Phoenix 095 (350-Watt-Netzteil)	€ 79,-	www.mindfactory.de	04421-9131170

DER HIGH-END-PC € 2.386,-

KOMPONENTE	PRODUKTNAME	PREIS	WEBADRESSE	TELEFON
Prozessor	Intel P4 3,0 GHz (FSB 200 MHz)	€ 449,-	www.alternate.de	01805-905040
Kühler	Wasserkühlung Innovaset 6	€ 265,-	www.oc-card.de	05141-35702
Mainboard	Asus P4C800 Deluxe (Canterwood)	€ 219,-	www.alternate.de	01805-905040
Arbeitsspeicher	2x 256 MByte DDR PC400 Corsair	€ 188,-	www.alternate.de	01805-905040
Grafikkarte	Hercules 3D Prophet 9800 Pro	€ 471,-	www.e-bug.de	05187-300604
Soundkarte	Sound Blaster Audigy 2	€ 85,-	www.snogard.de	02234-9661333
Festplatte	Western Digital WD2000JB, 200 Gigabyte	€ 205,-	www.mb-it.de	05932-50450
Gehäuse	Chieftek 901, NB-Silent-Pro 350 Watt	€ 239,-	www.blacknoise.de	05187-300604

MONITORE

MODELL	HERSTELLER	GRÖSSE	PREIS	ANSCHLUSS	HORIZ.-FREQ.	WERTUNG
LS902UT	Iiyama	17"	€ 250,-	D-Sub	30-96 kHz	85%
VP171b	Viewsonic	17"	€ 600,-	D-Sub, DVI	30-96 kHz	85%
FlexScan T565	Eizo	17"	€ 370,-	D-Sub, BNC	30-95 kHz	81%
Brilliance 109P	Philips	19"	€ 480,-	D-Sub, BNC	30-111 kHz	81%
Brilliance 107P20	Philips	17"	€ 320,-	D-Sub	30-92 kHz	79%
Scaleo CTM5020	Fujitsu Siemens	15" LCD	€ 500,-	D-Sub	30-60 kHz	79%
HM903DT	Iiyama	19"	€ 530,-	2xD-Sub	30-130 kHz	79%
PV520	CTX	15" LCD	€ 400,-	D-Sub	30-60 kHz	79%

LAUTSPRECHERSYSTEME

MODELL	HERSTELLER	PREIS	ART	LEISTUNG RMS	ANSCHLUSS	WERTUNG
Z-680	Logitech	€ 399,-	5.1	450 Watt	Analog/digital	89%
Megaworks 210D	Creative	€ 307,-	2.0	270 Watt	Analog/digital	89%
Promedia 4.1	Klipsch	€ 300,-	4.1	400 Watt	Analog	89%
Z-560	Logitech	€ 259,-	4.1	400 Watt	Analog	89%
Megaw. THX 5.1 550	Creative	€ 350,-	6.1	500 Watt	Analog/digital	89%
Sirocco Crossfire	Videologic	€ 389,-	4.1	100 Watt	Analog/digital	88%
Digitheatre DTS	Videologic	€ 590,-	5.1	200 Watt	Analog/digital	85%
Megaworks 510D	Creative	€ 330,-	5.1	450 Watt	Analog	85%

GAMEPADS

MODELL	HERSTELLER	PREIS	TASTEN	ANSCHLUSS	WERTUNG
Wingman Cordless Rumblepad	Logitech	€ 55,-	13	USB	83%
Firestorm Wireless Gamepad	Thrustmaster	€ 40,-	12	USB	83%
P3000 Wireless Gamepad	Saitek	€ 70,-	8 + Shift	USB	75%
P880 Dual Analog Pad	Saitek	€ 30,-	10 + Shift	USB	73%
RF Gamepad	Xtension	€ 30,-	12	USB	73%

LENKRÄDER

MODELL	HERSTELLER	PREIS	TASTEN	ANSCHLUSS	WERTUNG
Momo Force	Logitech	€ 180,-	6	USB	91%
Force Feedback GT	Thrustmaster	€ 128,-	10	USB	90%
SW FF Steering Wheel	Microsoft	€ 128,-	6	USB	86%
Wingman Formula GP	Logitech	€ 59,-	4	Gameport	83%
FF Racing Wheel	Logitech	€ 180,-	10	USB	81%

JOYSTICKS

MODELL	HERSTELLER	PREIS	TASTEN	ANSCHLUSS	WERTUNG
SW Force Feedback 2	Microsoft	€ 84,-	8	USB	89%
SW Force Feedback Pro	Microsoft	€ 97,-	9 + Shift	Gameport	86%
Sidewinder Precision 2	Microsoft	€ 46,-	8	USB, Gameport	85%
Hotas Cougar	Thrustmaster	€ 320,-	28	USB	83%
Top Gun Afterburner FF	Thrustmaster	€ 90,-	7	USB	83%

MÄUSE

MODELL	HERSTELLER	PREIS	TASTEN	ANSCHLUSS	WERTUNG
MX-700 Cordless Optical	Logitech	€ 90,-	7 + Scrollrad	USB	89%
Mouse Man Dual Optical	Logitech	€ 45,-	4 + Scrollrad	PS/2, USB	89%
MX-500 Optical Mouse	Logitech	€ 54,-	6 + Scrollrad	PS/2, USB	85%
Mystify Razer Boomslang 2.500	Terratec/Kärna	€ 54,-	4 + Scrollrad	PS/2, USB	84%
Cordless Mouse Man Optical	Logitech	€ 60,-	4 + Scrollrad	PS/2, USB	81%

TASTATUREN

MODELL	HERSTELLER	PREIS	ANSCHLAG	ANSCHLUSS	WERTUNG
Internet Keyboard Pro	Microsoft	€ 49,-	Schwer	PS/2, USB	86%
EluminX Leucht-Tastatur	Auravision	€ 99,-	Leicht	PS/2	84%
Itouch	Logitech	€ 29,-	Mittel	PS/2, USB	83%
Office Keyboard	Microsoft	€ 64,-	Schwer	PS/2, USB	81%
G80-3000	Cherry	€ 54,-	Mittel	PS/2	81%

SOUNDKARTEN

MODELL	HERSTELLER	PREIS	3D-SOUND	WERTUNG
SB Audigy Platinum eX	Creative	€ 299,-	EAX AHD, A3D 1.0	89%
SB Audigy Player	Creative	€ 120,-	EAX AHD, A3D 1.0	86%
SB Live! Player 5.1	Creative	€ 54,-	EAX, A3D 1.0	83%
Game Theatre XP	Guillemot	€ 124,-	EAX, A3D 1.0	81%
DMX 6fire LT	Terratec	€ 250,-	EAX, A3D 1.0	81%



Absturz? Hilfe!!!

Ihr AMD-Rechner glänzt mit mehr Abstürzen als einst Harald Juhnke? Dann hilft das richtige TUNING. Wir erklären Ihnen, was Sie beachten müssen.

Seit langer Zeit sind die Prozessoren der Athlon-Familie für preisbewusste Spieler die beste Wahl. Die meisten Leser trauen sich aber nicht, mit etwas Feintuning die letzten Leistungsreserven aus ihrem PC herauszukitzeln. In diesem Artikel gehen wir weiter: PC ACTION zeigt Ihnen nicht nur, wie Sie Ihren Rechner optimieren, sondern auch, wie Sie Stabilitätsprobleme umschiffen.

WAS FÜR EINE SPANNUNG!

Die Watt-Angabe des Netzteils sagt kaum etwas über die Leistungsfähigkeit aus. Wichtig ist die Leistung auf den einzelnen Stromleitungen. Ein Gerät für High-End-PCs sollte wenigstens 20 Ampere (besser: 25 A) auf der 3,3-Volt-Leitung und 30 Ampere (besser: 35 A) auf der 5-Volt-Leitung liefern. Die Summe der auf beiden Schienen gleichzeitig lieferbaren Last („Combined Power") liegt ab 180 Watt im grünen Bereich.

DIE MARKE MACHT'S

Wenn es zu Abstürzen kommt, übersehen die meisten Spieler den Hauptspeicher als mögliche Fehlerquelle. Wer bei den aktuell niedrigen Preisen von Markenspeicher auf billigen No-Name-Speicher setzt, ist selbst schuld. Die häufigsten Symptome von schlechtem Speicher sind „einfrierende" Bildschirme, Fehlermeldungen mit blauem Bildschirm (meist „Invalid Page Fault") oder eine defekte Registrierdatenbank von Windows nach dem Rechnerstart. Beim Speicherkauf sollten Sie unbedingt Markenbausteine von Infineon, Samsung, G.E.I.L. oder Kingston (ab 50 Euro) wählen. Jedes ATX-Mainboard besitzt mehrere RAM-Steckplätze. Idealerweise ist nur einer belegt, und zwar mit einem einseitig bestückten („single sided") Speichermodul. So erhält man die bestmögliche Stabilität bei maximalem Übertaktungspotenzial. Bei Nvidias Nforce-Chipsätzen sind mindestens zwei Module Pflicht, um den schnellen „Twinbank"-Modus zu aktivieren. Ein drittes RAM-Modul bremst den PC wieder etwas.

ALLES EINSTELLUNGSSACHE

Bei fast allen modernen PCs gelangen Sie ins BIOS, indem Sie beim Rechnerstart die Taste „Entf" drücken. In einigen Fällen funktionieren auch die Tasten „F1" oder „Strg" + „Esc". Als erste Aufgabe im BIOS laden Sie die Standard-Werte, indem Sie „Load Setup Defaults" wählen. Damit optimieren Sie nicht nur die sichtbaren Einstellungen auf Schnelligkeit, sondern auch einige andere. Im Menü „Advanced BIOS Features" legen Sie fest, von welchem Laufwerk der Rechner starten soll. Geben Sie die System-Festplatte an (zum Beispiel HDD0). In diesem Menü finden sich weitere Einstellungen, die Ihnen jeweils etwas Zeit beim Startvorgang sparen. Stellen Sie die Option „Quick Power On Self Test" getrost auf „On", damit der Rechner den Hauptspeicher nach dem Start nur einmal prüft. Auch das Diskettenlaufwerk muss nicht getestet werden, deshalb knipsen Sie „Book Up Floppy Seek" aus. Bei „Init Display First" wählen Sie „AGP", sofern Sie eine AGP-Grafikkarte verwenden. „PCI" ist die Standard-Einstellung.

MULTIPLIKATOR UND DER FSB

Das BIOS-Menü „Advanced Chipset" birgt im Normalfall viele wichtige Mainboard-Funktionen, unter anderem die Taktfrequenz des Frontside-Bus („CPU External Freq." oder ähnlich). Viele Main-

boards besitzen einen voreingestellten FSB von 133 MHz. Wenn Sie auf einem solchen Mainboard einen Athlon XP 2700+ verwenden (2.167 MHz reale Taktfrequenz), setzen Sie den FSB auf 166 MHz, denn sonst läuft die CPU nur mit 1.733 MHz. Über den FSB ist es auch möglich, die Athlon-XP-Prozessoren zu übertakten. Sicherer ist es allerdings, die Option für den Multiplikator auf „Auto" zu stellen. In der gleichen Menü-Übersicht ändern Sie die Taktfrequenz Ihres Speichers. Es ist üblich, den Hauptspeicher mit der Geschwindigkeit zu betreiben, für die er gebaut wurde. DDR-Speichermodule besitzen offizielle Bezeichnungen, die man leicht verwechselt. Ein PC2100-Modul arbeitet mit maximal 133 MHz DDR, ein PC2700-Modul mit 166 MHz DDR und ein PC3200-Modul mit 200 MHz DDR.

DIE SPEICHERFALLE

Einige Mainboard-Chipsätze lassen sich nur mit etwas Hintergrundwissen und durch gezieltes Tuning zur besten Performance überreden. Ein Mainboard mit Nforce2-Chipsatz ist beispielsweise am schnellsten, wenn Sie den Speicher synchron (BIOS-Einstellung „100%" oder „Sync") zum Frontside-Bus betreiben. Was das bedeutet? Ein Athlon XP mit 133 MHz FSB sollte mit 133-MHz-Hauptspeicher zusammenarbeiten – selbst wenn Sie PC3200-Speicherbausteine (200 MHz DDR) besitzen. Wenn Sie in einem solchen Fall den Speicher doch mit 200 MHz Taktfrequenz einsetzen, arbeiten Chipsätze von Ali und Sis langsamer. Im Falle des Nforce2 verlieren Sie sogar den kompletten Leistungsvorteil der Zweikanal-Technik. Platinen mit VIA-Chipsatz profitieren etwas vom höheren Speichertakt. Einzige Ausnahme: Mainboards mit KT400-Chipsatz sollten Sie nicht mit 133 MHz FSB und 200 MHz Speichertakt laufen lassen. Setzen Sie den Speichertakt auf 166 MHz herab, da dieser Chipsatz mit 133/166 MHz schneller arbeitet als mit 133/200 MHz.

AB INS WARTEZIMMER!

Die so genannten RAM-Timings bestimmen, wie lang die Wartezeiten zwischen den Speicherzugriffen ausfallen. Gute RAM-Module arbeiten selbst mit kurzen Timings zuverlässig. Die relevanten Parameter für die Einstellungen heißen „Active Precharge Delay", „RAS to CAS-Delay", „RAS Precharge Delay" und „CAS Latency". Wir empfehlen, auf Nummer Sicher zu gehen und „By SPD" zu wählen. Das Mainboard stellt die Timings nach den Vorgaben des Speicher-Riegels ein. Bei Nforce2-Mainboards funktioniert die Einstellung „Aggressive" oft problemlos. Hochwertige Markenspeicher-Module arbeiten mit besonders schnellen, niedrigen Timings immer noch stabil. In unseren Tests lief der Nforce2-Chipsatz zum Beispiel im DDR400-Betrieb mit sehr guten RAM-Bausteinen (Marke: Corsair) sogar mit den RAM-Timings 5-2-2-2 (obige Reihenfolge der Optionen).

AGP12X – DAS IST KEIN TRAUM

Bei einigen Nforce2- und i845-Boards lässt sich der AGP-Port auch separat und unabhängig vom Frontside-Bus takten. Statt mit 66 MHz lässt sich die Grafikkarten-Schnittstelle sogar bis auf 100 MHz stellen. Eine AGP8X-Grafikkarte würde in diesem Fall theoretisch sogar als AGP12X-Karte arbeiten – wenn sie bei der hohen Taktfrequenz funktioniert. Wollen Sie den AGP-Bus nicht übertakten, stellen Sie die Option auf „Auto" oder „67 MHz". Bei „66 MHz" schalten einige Hauptplatinen den AGP-Takt auf 82 MHz. Die Funktion „AGP Aperture" sollten Sie für aktuelle Grafikkarten auf „128M" oder höher setzen. Bei einer Kombination aus Ati Radeon und Nforce2-Mainboard hilft die Einstellung „32M", wenn Sie Stabilitäts- oder Darstellungsprobleme (Ruckeln) bei Spielen feststellen. „Fast Writes" sollten Sie unabhängig von der Grafikkarte deaktiviert lassen, da diese immer wieder für Stabilitätsprobleme verantwortlich sind und keine spürbaren Leistungsvorteile bringen. Neben einem optimierten BIOS ist es gerade bei AMD-Rechnern wichtig, dass sämtliche (Chipsatz-)Treiber stets aktuell sind. Mit unserer Heft-CD bleiben Sie treibertechnisch übrigens auf dem Laufenden.

BERND HOLTMANN

Lohnt sich der Umstieg?

Bei den neuen Athlon-XP-Prozessoren muss oft auch das Mainboard getauscht werden. Wir haben durchgerechnet, bei welchen Mainboard-Chipsätzen sich das lohnt.

AMD-SYSTEM

■ Upgrade sinnlos ■ Upgrade lohnt sich bedingt ■ Upgrade lohnt sich

IHR SYSTEM – Upgrade auf	Sis 746FX	VIA KT333	VIA KT400	VIA KT400A	Nforce2
VIA KT400A	■	■	■	■	+1 %
VIA KT400	■	■	■	+2 %	+3 %
VIA KT333	■	■	■	+2 %	+3 %
Sis 746FX	■	+1 %	+1 %	+3 %	+4 %
VIA KT266A	+1 %	+2 %	+2 %	+4 %	+5 %
AMD 760	+6 %	+7 %	+7 %	+9 %	+10 %
VIA KT266	+7 %	+8 %	+8 %	+10 %	+11 %
Sis 735	+8 %	+9 %	+9 %	+11 %	+12 %
VIA KT133A	+10 %	+11 %	+11 %	+13 %	+14 %

Schnelligkeit ist ein Begriff, der sich schwer in Worte, aber dafür umso besser in Zahlen fassen lässt. Wir haben den relativen Leistungszuwachs geprüft, mit dem Sie nach dem Umbau von Mainboard und ggf. Arbeitsspeicher rechnen können. Je nach MHz-Zahl der CPU können die Werte größer ausfallen.

DAS BIOS – PERFEKT EINGESTELLT

Das BIOS ist für Sie ein Buch mit sieben Siegeln? Wir haben die PC-Zentrale entschlüsselt und zeigen die sichersten, schnellsten und besten Settings.

Chipsatz: Nvidia Nforce und Nforce2

	Sicher	Schnell	Empfohlen
AGP Fast Writes	Disabled	Enabled	Disabled
AGP Mode	1x	8x	8x Enabled
AGP Aperture Size	128M	128M	128M
CAS Latency TCL	2.5T	2T	Aggressive
RAS to CAS Delay TRCD	4T	2T	Aggressive
RAS Precharge TRP	4T	2T	Aggressive
Bank Active Time TRAS	7T	5T	Aggressive
CPU Interface	Optimal	Aggressive	Aggressive
Memory Frequency	By SPD	Sync	Sync
System Performance	Optimal	Aggressive	Aggressive

Chipsatz: VIA KT400/KT333

	Sicher	Schnell	Empfohlen
AGP Fast Writes	Disabled	Enabled	Disabled
AGP Mode	1x	8x	Auto
AGP Aperture Size	128M	128M	128M
CAS Latency TCL	2.5T	2T	By SPD
RAS to CAS Delay TRCD	3T	2T	By SPD
RAS Precharge TRP	3T	2T	By SPD
Bank Active Time TRAS	6T	5T	By SPD
Fast Read to Write Turnaround	Disabled	Enabled	Enabled
Bank Interleaving	Disabled	4 way	4 way
SDRAM Command Rate	2T	1T	2T (1T bei KT400)
Queue Depth	2	4	4
Burst Length	4	8	8
Active to Command	3T	2T	2T
Continuous DRAM Request	Disabled	Enabled	Enabled
Delayed Transaction	Disabled	Enabled	Disabled
PCI Master Read Caching	Disabled	Enabled	Disabled

Chipsatz: Sis 748/746/745/735

	Sicher	Schnell	Empfohlen
AGP Fast Writes	Disabled	Enabled	Disabled
AGP Mode	1x	4x	4x
CAS Latency	2.5T	2T	2T
RAS to CAS Delay TRCD	3T	2T	2T
RAS Precharge TRP	3T	2T	2T
DRAM Background Cycles	Normal	1T	1T
LD-OFF DRAM RD/WR	2T	1T	1T
RAS Pulse Width	6T	5T	5T

In das BIOS gelangen Sie, wenn Sie direkt nach dem PC-Start die Taste „Entf" drücken.

CD-ROM/DVD-UMTAUSCHCOUPON

Wir können keine Gewähr dafür übernehmen, dass jedes Programm unserer Cover-CD-ROM/DVD auf jedem Rechner einwandfrei läuft. Bei Fehlern, die eindeutig auf einen defekten Datenträger hinweisen, leisten wir selbstverständlich Ersatz.

WICHTIG: Ein Umtausch ist nur gegen diesen Originalcoupon möglich. Der defekte Datenträger wird für den Umtausch benötigt. Um Porto zu sparen, reicht es, wenn Sie den Datenträger in der Mitte zerschneiden (Nicht brechen – Verletzungsgefahr!) und an uns senden:

Computec Media AG • Datenträger PC Action • Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth

GARANTIECOUPON PC ACTION 9/2003

☐ DVD ☐ CD-ROM ☐ CD 2 (Vollversion) ☐ DVD „Ab-18-Edition"

Fehlerbeschreibung:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

INSERENTENVERZEICHNIS

HILFE, MEIN SPIEL GEHT NICHT!

HERSTELLER-HOTLINES

Hersteller	Website	Telefon	Zeiten
ACCLAIM	www.acclaim.de	0 89-32 94 06 00	Mo, Mi, Do 14:00-19:00
ACTIVISION	www.activision.de	01 90-51 00 55	24 Std. täglich (nicht an Feiertagen)
		01 805-22 51 55 (techn. Fragen)	Mo-Fr 14:00-18:00, Sa-So 16:00-18:00
ASCARON	www.ascaron.de	0 52 41-96 66 90	Mo-Fr 14:00-17:00
		0 52 41-9 39 30 (Mailbox)	24 Std. täglich
ATARI	www.atari.de	01 90-77 18 83	Mo-Fr 11:00-19:00
		01 90-77 18 82 (techn. Fragen)	Mo-Fr 11:00-19:00
DISNEY INTERACTIVE	www.disney.de/DisneyInteractive	0 69-66 56 85 55	Mo-Fr 11:00-19:00, Sa 14:00-19:00
EIDOS INTERACTIVE	www.eidos.de	01 90-83 95 82	Mo-So 10:00-22:00
		01 90-83 95 72 (techn. Fragen)	Mo-So 10:00-22:00
ELECTRONIC ARTS	www.electronicarts.de	01 90-78 79 06	24 Std. täglich
		01 90-77 66 33 (techn. Fragen)	Mo-Sa 11:00-20:00
EMPIRE	www.empireinteractive.com	0 89-8 57 95 38	Mo-Fr 9:00-13:00
JOWOOD	www.jowood.com	0 61 02-81 680 68 (Ortstarif)	Mo-Fr 13:00-17:00
		0 61 02-81 681 68 (techn. Fragen)	Mo-Fr 13:00-17:00
KONAMI	www.konami.com	01 90-82 46 94 (Spieletipps)	Mo-So 8:00-24:00
		01 90-74 52 47 (techn. Fragen)	Mo-So 7:00-24:00
MAX DESIGN	www.max-design.at	00 43-3 68 72 41 47	Mo-Fr 15:00-18:00
MICROSOFT	www.microsoft.com/germany/support	01 805-5 67 22 55 (techn. Fragen)	Mo-Fr 8:00-18:00
MINDSCAPE	www.mindscape.com	02 41-40 99 82 0	Di, Do., Fr. 14:00-17:00
NAVIGO	www.navigo.de	0 89-32 47 31 51	Mo-Fr 13:00-18:00
NEO	www.neo.at	00 43-16 07 40 80	Mo-Fr 15:00-18:00
NINTENDO	www.nintendo.de	01 30-58 06	Mo-Fr 11:00-19:00
SONY COMPUTER ENT.	www.sonyinteractive.com	01 90-57 85 78	Mo-Fr 10:00-20:00
SUNFLOWERS	www.sunflowers.de	01 90-51 05 50	Mo-Fr 11:00-19:00
TAKE 2 INTERACTIVE	www.take2.de	01 90-87 32 68 36	Mo-So 8:00-24:00
		01 805-21 73 16 (techn. Fragen)	Mo-So 8:00-24:00
THQ	www.thq.de	01 80-5 60 55 11	Mo-Fr 16:00-20:00
		01 90-50 55 11 (Spieletipps)	Mo-Fr 16:00-20:00
UBI SOFT	www.ubisoft.de	01 90-88 24 12 10	Mo-So 8:00-24:00 Uhr
		0 18 05-55 49 38 (techn. Fragen)	Mo-Fr 9:00-18:00 Uhr
VIRGIN	www.vid.de	01 90-77 18 88	24 Std. täglich
		01 90-77 18 87 (techn. Fragen)	24 Std. täglich
VIVENDI UNIVERSAL	www.vivendiuniversalinteractive.de	0 61 03-99 40 40 (Ortstarif, techn. Fragen)	Mo-Fr 10:00-19:00

PC ACTION HOTLINES

* Ein Anruf kostet €1,86/Minute.

PROBLEME MIT SPIELEN?	Spieletipps-Hotline	01 90 – 82 48 36*	(täglich 8-24 Uhr)
ÄRGER MIT DER HARDWARE?	Hardware-Hotline	01 90 – 82 48 35*	(täglich 7-24 Uhr)

Wir weisen darauf hin, dass bei Telefonnummern, die mit 0190 beginnen, neben den normalen Telefongebühren noch zusätzliche Kosten entstehen.

IMPRESSUM

ANSCHRIFT

ANSCHRIFT DER REDAKTION:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Action
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

E-Mail:
leserbriefe@pcaction.de

ANSCHRIFT DES COMPUTEC ABO-SERVICE
Computec Abo-Service
PC Action
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf

ZENTRALE ABO-NUMMER:
Tel.: 04 51/49 06-7 00
Fax: 04 51/49 06-7 70
E-Mail: computec.abo@pvz.de

VORSTAND

Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Niels Herrmann, Oliver Menne, Thorsten Szameitat

REDAKTION

Chefredakteur
Christian Bigge (V. i. S. d. P.)

Stellv. des Chefredakteurs
Harald Fränkel

Redaktion
Benjamin Bezold, Tanja Bunke, Alexander Geltenpoth, Joachim Hesse, Ahmet Iscitürk, Christian Sauerteig

CD-/DVD-/Videoabteilung
Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Christoph Klapetek, Dayana Mostbeck, Jasmin Sen, Melanie Fickenscher, Michael Neubig, Michael Schraut, René Behme, Thomas Dziewiszek

Redaktion Hardware
Bernd Holtmann

Redaktionsassistenz
Sascha Pilling

Redaktion Spieletipps
Florian Weidhase (Leitung), Ansgar Steidle, Stefan Weiß, Ralph Wollner

Layout
Roland Gerhardt, Carola Giese, Paul Krügel, Florian Hannich, René Weinberg

Heftdesign
Andreas Schulz

Bildredaktion
Albert Kraus

Textchef
Michael Ploog

Stellv. Textchefin
Margit Koch-Weiß

Textkorrektur
Birgit Bauer, Claudia Brose, Esther Marsch, Cornelia Lutz

Fotografen
Thomas Riese, Dirk Kartscher

Titel
© Digital Illusion/Electronic Arts
Gestaltung: Roland Gerhardt

ISSN/Pressepost: PC Action wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt: ISSN 0946-6290 VKZ B 50027

AWA ACTA PC Action wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 590.000 Leser

Bei COMPUTEC MEDIA erscheinen außerdem
WIDESCREEN, XBOX ZONE, N-ZONE, PLAYZONE, PC Games, PC Games Hardware, MCV, Kids Zone

VERLAG

COMPUTEC MEDIA AG
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
Tel.: 09 11/28 72-1 00
Fax: 09 11/28 72-2 00

Vertriebsleitung
Klaus-Peter Ritter

Vertrieb
Burda Medien Vertrieb

Produktionsleitung
Ralf Kutzer

Werbeabteilung
Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag

Abonnement
Abonnementpreis 12 Ausgaben
PC Action DVD: € 55,20
(Ausland € 68,40)

Abo-Service
Computec Abo-Service
PC Action
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf
Tel.: 04 51/49 06-7 00
Fax: 04 51/49 06-7 70
E-Mail: computec.abo@pvz.de

Abonnementbestellung Österreich
Leserservice GmbH
St. Leonharder Str. 10
A-5081 Anif
Tel.: 0 62 46/8 82-8 82
Fax: 0 62 46/8 82-52 77
E-Mail: computec@leserservice.at
Abonnementpreis 12 Ausgaben
PC Action DVD: € 64,20

DRUCK

heckel GmbH, Nürnberg, ein Unternehmen der schlott Gruppe

ANZEIGENKONTAKT

COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

Tel.: +49-9 11/28 72-3 41
Fax: +49-9 11/28 72-2 41
E-Mail: jasmin.zemsch@computec.de

Anzeigendisposition/Datenanlieferung:
(0911) 2872-114
dispo@computec.de

Datenübertragung:
ISDN PC: +49-911/2872-261
ISDN Mac: +49-911/2872-260

Anzeigenverkauf:
Wolfgang Menne (0911) 2872-144
wolfgang.menne@computec.de

Peter Nordhausen (030) 88918855
peter.nordhausen@computec.de

Thorsten Szameitat (0911) 2872-141
thorsten.szameitat@computec.de

Es gelten die Media-Daten Nr. 16 vom 1.10.2002

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg. Verkaufte Auflage 1. Quartal 2003: 87.469 Exemplare

DIE PC ACTION 10/2003 ERSCHEINT AM 27.08.2003

DAS IST DEIN STIMMZETTEL!

1. WIE ALT SIND SIE? _____

2. WELCHE SPIELE-SYSTEME BESITZEN SIE ODER WOLLEN SIE KAUFEN?

	HABE ICH	WILL ICH KAUFEN
PlayStation 2	☐	☐
Game Boy	☐	☐
GameCube	☐	☐
Xbox	☐	☐
PC < 1.000 MHz	☐	☐
PC > 1.000 MHz	☐	☐

3. VERFÜGT IHR PC ÜBER EIN DVD-LAUFWERK?
☐ JA ☐ Nein ☐ Geplant

4. WIE BEURTEILEN SIE PC ACTION?

	SEHR	AUSREICHEND	WENIGER
Kompetent:	☐	☐	☐
Kritisch:	☐	☐	☐
Informativ:	☐	☐	☐
Übersichtlich:	☐	☐	☐
Preiswert:	☐	☐	☐
Optisch ansprechend:	☐	☐	☐

5. WELCHE NOTEN GEBEN SIE PC ACTION?
(SCHULNOTEN: 1 = GENIAL, 6 = BUH!)

	1	2	3	4	5	6
Aktuelle Ausgabe:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Textqualität:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Layout:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Titelbild:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
DVD/CD-ROM:	☐	☐	☐	☐	☐	☐

6A. WIE GEHEN SIE INS INTERNET?
☐ Analog ☐ ISDN
☐ DSL ☐ Habe kein Internet

6B. SOLLTEN SIE „DSL" ANGEKREUZT HABEN, WELCHEN PROVIDER NUTZEN SIE?
☐ AOL ☐ T-Online
☐ Anderen: ____________

7. WIE OFT IM JAHR KAUFEN SIE PC ACTION?
(GEBEN SIE EINE ZAHL VON 1 BIS 12 AN)
____

8. BITTE BEWERTEN SIE FOLGENDE RUBRIKEN UND HEFTINHALTE MIT SCHULNOTEN:
(SCHULNOTEN: 1 = GENIAL, 6 = BUH!)

	1	2	3	4	5	6
News:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Leserbriefe:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Blickpunkt:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Vorschau:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Test:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Spielerforum:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Spieletipps:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Hardware:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
CD-/DVD-Inhalte:	☐	☐	☐	☐	☐	☐

9. WELCHE ANDEREN COMPUTERSPIELE-MAGAZINE LESEN SIE?
____
____

10. WELCHES IST IHR LIEBLINGSGENRE?
☐ Action ☐ Adventure ☐ Sport- & Rennspiel
☐ Rollenspiel ☐ Strategie ☐ Simulation

11. WELCHE VERSION VON PC ACTION HABEN SIE GEKAUFT?
☐ PC ACTION DVD ☐ PC-ACTION-CD-ROM

12. SIND SIE ABONNENT?
☐ Ja ☐ Nein ☐ Geplant

13. WIE VIELE SPIELE KAUFEN SIE IM MONAT?
☐ Keins ☐ Eins bis zwei ☐ Mehr als zwei

14. WIE IST IHRE CPU GETAKTET (NICHT ÜBERTAKTET)?
☐ Weiß ich nicht ☐ 501 bis 700 MHz
☐ 701 bis 1.000 MHz ☐ 1.001 bis 1.500 MHz
☐ 1.500 bis 2.000 MHz ☐ 2.001 bis 2.500 MHz
☐ Mehr als 2.500 MHz

15. BITTE BEWERTEN SIE DIE FOLGENDEN ARTIKEL:

Blickpunkt: Die 100 besten PC-Spiele aller Zeiten	A	1	2	3	4	5
Blickpunkt: Wie werde ich Spieleredakteur?	A	1	2	3	4	5
Vorschau: Battlefield Vietnam	A	1	2	3	4	5
Vorschau: Chrome	A	1	2	3	4	5
Vorschau: Max Payne 2	A	1	2	3	4	5
Vorschau: Prince of Persia	A	1	2	3	4	5
Vorschau: Fluch der Karibik	A	1	2	3	4	5
Vorschau: FIFA 2004, NHL 2004, NBA 2004	A	1	2	3	4	5
Test: Tomb Raider: Angel of Darkness	A	1	2	3	4	5
Test: Ghostmaster	A	1	2	3	4	5
Test: Warcraft 3: Frozen Throne	A	1	2	3	4	5
Test: Midnight Club 2	A	1	2	3	4	5
Tipps: Kurztipps	A	1	2	3	4	5
Tipps: Tomb Raider: Angel of Darkness	A	1	2	3	4	5
Tipps: Neverwinter Nights Add-on	A	1	2	3	4	5
Hardware: Grafikkarten-Special	A	1	2	3	4	5
Hardware: Thema Technik: AMD-Tuning	A	1	2	3	4	5

A = (NOCH) NICHT GELESEN, SPIEL INTERESSIERT MICH NICHT; 1 = SEHR GUT; 2 = GUT; 3 = DURCHSCHNITTLICH; 4 = AUSREICHEND; 5 = MISERABEL

16. BITTE BEWERTEN SIE FOLGENDE VIDEOBEITRÄGE:

Vorschau: Far Cry	A	1	2	3	4	5
Vorschau: Chrome	A	1	2	3	4	5
Vorschau: Fluch der Karibik	A	1	2	3	4	5
Test: Ghostmaster	A	1	2	3	4	5
Test: Heaven & Hell	A	1	2	3	4	5
Test: Warcraft 3: Frozen Throne	A	1	2	3	4	5
Test: Faq Dodgers	A	1	2	3	4	5

A = (NOCH) NICHT GELESEN, SPIEL INTERESSIERT MICH NICHT; 1 = SEHR GUT; 2 = GUT; 3 = DURCHSCHNITTLICH; 4 = AUSREICHEND; 5 = MISERABEL

17. WENN SIE ENTSCHEIDEN KÖNNTEN: WELCHES GIMMICK WÜRDEN SIE SICH AM MEISTEN FÜR PC ACTION WÜNSCHEN?
☐ Aufkleber ☐ Ausklapp-Seiten
☐ Poster ☐ Booklets
☐ Vollversion
☐ Anderes Gimmick: ____________

Sagen Sie uns Ihre Meinung zur aktuellen Ausgabe und greifen Sie ein aktuelles Top-Spiel ab, das wir unter allen Einsendern verlosen. Durch Ihren Stimmzettel können Sie aktiv an der Gestaltung der PC ACTION mitwirken. Cool, oder?

Coupon ausfüllen, ausschneiden, in einen Briefumschlag damit, Absender drauf und ab damit an die:

COMPUTEC MEDIA AG
PCA 9/03
DR.-MACK-STRASSE 77
90762 FÜRTH

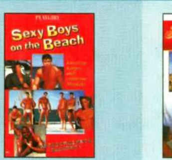


RENÉ BERLS
aus Erfurt darf sich auf das Spiel *Der Anschlag* freuen.

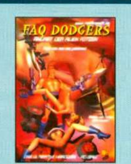
DIE ANDERE HITPARADE



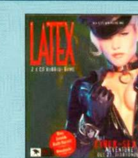
DIE BESTEN SPIELE FÜR SINGLES











	PLATZ 1	PLATZ 2	PLATZ 3	PLATZ 4	PLATZ 5
WAS?	Sexy Boys on the Beach	Sexy Hexis	Faq Dodgers	Tanias BBQ	Latex
GENAUER?	Worauf sich der Packungshinweis „ungeschminkte Fassung“ bezieht, wissen wir leider nicht. Ist vielleicht auch besser so. In jedem Fall räkeln sich hier bodygebuildete Boys am Strand. **6,0**	Mehr als 580 Sexy Hexis auf CD. In diesem Fall handelt es sich allerdings um Bilder aus den 80er-Jahren, als nicht nur wild wucherndes Achselhaar als schick galt ... **7,0**	Superber Schniedel-Shooter, bringt genau so viel Spaß wie eine Ejaculatio praecox (lat. für abgebrochener Realschulabschluss). **7,0**	BBQ ist zwar die Abkürzung für Barbecue, doch hier wird definitiv nicht gegrillt. BBQ steht hier nämlich für Big Boop Quest, das rundeste Ratespielchen aller Zeiten. Sensationell! **5,0**	Das Cybersex-Adventure des 21. Jahrhunderts. Mehr muss nicht gesagt werden. **9,0**
WIE GEHT'S?	Gut geht's! Muhahaha. Im Ernst: Per Mausklick wählen Sie aus diversen Videoclips den Boy Ihrer Wahl, der sich dann zwischen Kokosnusspalmen und Meeresrauschen entblättert. Heieiei. **2,0**	Wer sich den *Sexy Hexi*-Overkill geben will, klickt auf „Diashow“ und ist mehrere Stunden beschäftigt. Optional kann man sich die Bilder sogar ausdrucken oder als Bildschirmhintergrund einrichten. Geil. **3,0**	Bei dem angeblich „geilaktischen Spielerlebnis“ müssen Sie mit Faqs überdimensional proportioniertem Wonnespender Alienbabes, Bierdosen und „libidosaugende Brainsuckers“ abballern. **2,0**	Ganz einfach: Sie beantworten schlüpfrige Fragen, während diverse Brüste über den Monitor wackeln. Als Belohnung zieht sich Moderatorin Tania Angel zu allem Überfluss am Ende auch noch aus. **1,0**	Durchgeknallte Story, seltsame Grafik und ruckelnde Softcore-Filmchen, die – Special-Feature – auch direkt von der CD aus gestartet werden können. **1,0**
MACHT DICH SO GEIL WIE...	... ein Abend in Ahmet Iscitürks Stamm-Kneipe „Das andere Ufer“ oder ein schmerzhafter Penisbruch à la Dieter Bohlen – alles Ansichtssache. **3,0**	... drittklassige Pseudo-Erotikstreifen (*Sunshine Reggae auf Ibiza* oder *Dirndljagd am Kilimandscharo*) von vor 20 Jahren mit Karl Dall in der Hauptrolle. **11,0**	... eine Partie *Minesweeper* gegen den PC siegreich zu bestreiten. Oder die neueste Ausgabe der *St.Pauli-Nachrichten* aus der Bahnhofs-Toilette zu fischen. **12,0**	... einer bulgarischen Kugelstoßerin mit Oberlippenbart beim Umziehen zuzuschauen. Brrr. **4,0**	... sich Sonntag morgens um 6 Uhr die Wiederholungen des *Li-La-Laune-Bärs* reinziehen zu müssen. **14,0**
EROTIK-FAKTOR	24,0	13,4	8,2	6,25	5,8

Formel: („Genauer?“^{2} x „Wie geht's?“) : „Macht dich so geil wie ...“ = Erotik-Faktor

Da gehst du unter!



Was für ein Pech! Da hat sich unser Leser Marco Weidlich bei *GTA Vice City* gerade einen schicken Ami-Schlitten geangelt, und nach wenigen Metern versinkt dieser doch tatsächlich in der Straße. Sachen gibt's ... Ob's daran lag, dass der gute Marco einfach einen etwas zu heißen Reifen gefahren ist oder sich hier tatsächlich ein kleiner (Grafik-) Bug eingeschlichen hat, entzieht sich leider unserer Kenntnis.

GUTE NACHT!



Alles Flehen war vergebens, der Fotograf waltete seines Amtes und drückte auf den Auslöser. Im Kasten war ein schönes Foto des werten Herrn Fränkel, um den es nun wohl endgültig geschehen sein dürfte. Oder warum sollte er sonst in einem Nachthemd durch die heiligen Redaktionshallen spuken? Näheres zu Hemden-Harry und anderen Kleidungs-Uneigenarten einiger – ach was: aller – PC ACTION-Redakteure finden Sie übrigens auch in unserem beliebtem Redaktionstagebuch unter www.pcaction.de.

IN LETZTER MINUTE*

* Alle Angaben ohne Gewähr.


Breed

Selbst im Hochsommer gönnt uns die Spieleindustrie keine Verschnaufpause und jagt einen Kracher nach dem nächsten raus. Herrlich! Neben dem Edel-Shooter *Breed* haben wir für Sie die heiß ersehnte Politiker-Simulation *Republic* auf Herz und Nieren geprüft. Darüber hinaus dürfen Sie sich auf eine picke-packe-volle DVD mit Demos und Videos zu zahlreichen Spielen freuen.

Au erdem

Tipps und Tricks zu *Frozen Throne*, *Republic* und vieles mehr ...


Republic

DIE NÄCHSTE PC ACTION 10/2003 ERSCHEINT AM 27. AUGUST 2003



Handy-Power!

BESTELLHOTLINE : 01908 - 662685 1,86€/min



0900 515168 (3,63€/min)
0901 599998 (4,23Sfr/min)

RINGTONES

* Für Nokia, Siemens, Sony/Ericsson, Sagem, Alcatel, Motorola, Samsung Sendo & Trium.

Chartbreaker:

15201 Avril Lavigne/Complicated
15601 Avril Lavinge/Skater Boy
15207 Truth Hurts/Addictive
15211 Drunkenmunky/E
15213 Massive Töne/Cruisen
15214 Sugar Babes/Round Round
15215 Groove Coverage/MonlightShadow
12516 Band ohne Namen/Girl 4 a Day
15217 Right said Fred/Stand up
15218 Elvis/A little conversation
15246 Nena & Westbam/Oldschool Baby
15247 Will Smith/Black suits comin
15248 Toktok/Day of mine
15242 Nickelback/too bad
15219 Eve/Gangsta Lovin
15222 Puddle of Muda/She hates me
15223 Natural/Will it ever
15224 Bon Jovi/Everyday
15225 Sophie Ellis Bextor/Get over you
15226 Jan Wayne/Only you
15227 Christina Millan/When you look at me
15570 Amerikanische Nationalhymne
15244 No Doubt/Underneath
15229 Deichkind/Limit
15230 Liberty X/Just a little
15231 Dj DEAN/Play it hard
15232 Wonderwall/In April
15233 Bryan Adams/Here i am
15236 Leann Rimes/Live goes on
15237 Secret Tunes/House off the rising Sun
15249 Kelly Osbourne/Papa dont preach
15509 Hermes House B./Country Roads
15245 Ben/Herz aus Glas
15561 Linking Park/In the End
15562 Jeanette/How it`s got to be
15238 Ashanti/Happy
15565 Dance Nation/Sunshine
15563 Die Prinzen/Deutschland
15057 Fatboy Slim/Star69
15049 Bartezz/On the move
15513 Kool Sava/Haus&Boot
15234 Xzibit/Multiply
15235 B3/I.O.I.O.
15070 Modern Talking/Win the race
15081 Linkin Park /Crawling
15241 Loona/Rhythm of the night
15567 Alizee/Moi.........Lolita
15132 Snoop Dogg/Same
15516 M.O.P./Ante up
15062 Jennifer Lopes/Play
15240 Paf.Daddy/I need a girl
15026 Limb Biskit/Rollin

Soundtrax:

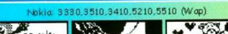
15094 Axel F.
15602 Big Brother

Kult

15603 Buffy
15604 Dragonball
15605 Rocky/Eye of the Tiger
15098 Flintstones
15100 Indianer Jones
15102 Mana Mana
15106 Lindenstrasse
15609 Sesamstraße
15608 Pulp Fiktion
15600 Abba/Mama Mia
15620 Bugs Bunny
15103 Mission Impossible
15099 Gute Zeiten, Schlechte Zeiten
15107 Pippi Langstrumpf
15108 Raumschiff Enterprise
15109 Raumschiff Voyager
15112 Versuchs mal mit Gemütlichkeit
15115 Star Wars
15118 Eine Insel mit 2 Bergen
15119 Schnellste Maus von Mexico
15114 Beverly Hills 902010

DISPLAY - ANIMATIONS

Nokia: 3330,3510,3410,5210,5510 (Wap)













85000 85500 85101 85106 85504 85505 85509 85503 85518 85100 85511 85506 85520 85517 85107 85508 85514 85519 85116 85507 85513 85512 85110 85112

DER MEGA - HIT: FUN - CALLS

Für alle Handytypen und Festnetzanschlüsse !!

Willst du Deine Freunde oder Feinde mal so richtig auf den Arm nehmen ?

Verschicke einfach einen Spass- Anruf vom Radio DJ Mike Power, der Pizzeria Luigi oder der Castingagentur JOY. :-)

80001 Naturhistorische Gesellschaft
80002 Castingagentur Joy (Fernsehrolle ?)
80003 Gesundheitsamt (Läuse am Kopf ?)
80004 Pizzeria Luigi (4 Familiapizze !)
80005 Zoologisches Institut (Vogelspinne !)
80006 Radio DJ (500 Euro gewinnen ?)

"BLINK" - SMS

Alle Nokia bis auf 6210, 7110 und 9er Serie.

90004 " Warnung " ! Entfernen Sie sofort Ihre SIM-Karte ! 5,4,3,2,1 " zu spaet " !
90220 Morgens ein " Joint " und der Tag ist " Dein Freund !!! "
90222 Wenn dir diese SMS " blinkend " vor kommt, brauchst du dringend " SEX ! "
90103 Hab Dich " lieb " !
90127 Ich habe total " Sehnsucht nach dir ! "
90105 Du bist " sooo suess " !
90011 Achtung " Virus " im Handy !
90124 Du bist " das Beste " was mir je passieren konnte !
90100 Ich habe mich " unsterblich " in dich " verliebt " !
90001 Bist du gut zu " Voegeln " ?
90003 Dieses Handy wird " abgehört " !
90010 Du nervst " GEH STERBEN !! "
90108 Du bist mein " Stern " !

XXXL PIX für Siemens & Alcatel !

Siemens M50, MT50, ME45, C45, C55, S45, SL45i, M45i
Alcatel OT 511, OT 512, OT 715, sowie alle neueren Modelle







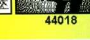












44000 44006 44013 44014 44020 44001 44003 44015 44005 44007 44008 44017 44002 44004 44009 44018

SMS PIX für

* Nokia, Ericsson, Alcatel, Siemens, Samsung & Sendo !

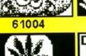








































70501 70532 70104 61003 70523 70520 61004 61012 61014 69021 61024 69006 69032 70121 67500 70573 70000 70123 69033 69041 61005 70551 61010 72524 61009 69030 70552 61020 70564 71566 70122 70530 70557 71504 70550 71512 70563 70069 71520 63003 68000 72540 70103 70500 72523 70531 71400 63002

Farbige XXXL - PIX

** Für Wap Handys mit Farbdisplay











50007 50011 50013 55005 50012 50006 50001 50009 50031 50008 50003 50002 50023 50024 50017

LOGO'S für

* Nokia, Ericsson, Alcatel, Siemens, Samsung & Sendo !

31019 31028 38020 38013 31043 31004 42550 31008 41544 31027 42511 39604 38522 31036 39530 41543 31031 33000 37530 42521 39599 41501 42522 38623 37514 31048 41505 31038 31026 31029 31503 38502 31015 40000 34019 42002 38530 40009 39586 31025 41046 41533

* Ringtones, Logos, SMS Pix funktionieren mit fast allen ringtonefähigen mit allen logofähigen und mit allen SMS Pix fähigen Modellen der oben genanten Handymarken. ** Farbige XXXL Pics für Handys der Marken Nokia, Sagem Sony/Ericsson, Samsung, Motorola, Alcatel, Siemens & Sendo. Bei Unsicherheit schaue bitte vor der Bestellung in die Bedienungsanleitung Deines Handys. Druckfehler und Irrtümer Vorbehalten.